LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 140 LIRE 7.000

L'ETERNAUTA

FUMETTI & GAMES

DICEMBRE 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%

Per mille bit!!

gli eroi dei fumetti diventano videogames.

Carissimi Eternauti

reduci dalle fatiche di una manifestazione come EXPOCARTOON, imponente e difficile da organizzare ma - speriamo - facile e godibile da visitare, siamo più che soddisfatti di essere riusciti a portare a Roma un evento come questo. La Capitale, infatti, è una città dalle enormi potenzialità non sfruttate, e sta al coraggio, e in un certo senso alla follia degli imprenditori privati cercare di smuovere le acque paludose della burocrazia. Una volta preso il giusto abbrivio, però, le cose incominciano ad andare quasi da sé, e questa edizione di EXPOCARTOON è una conferma laddove la precedente rappresentava una novità. "L'Eternauta", allo stesso modo, si conferma come rivista-leader del settore del fantastico, e le rubriche varate abbastanza di recente hanno ampliato lo spettro di competenze di questo mensile che ha ormai superato da tempo la boa dei cento numeri e quella dei dieci anni di età. Nel panorama editoriale italiano, dove molte riviste non arrivano al numero cinque, vantiamo un record di longevità decisamente invidiabile, e speriamo di allungarlo ancora grazie al gradimento che continuate a dimostrarci. Personalmente, dopo le piacevoli fatiche di "Cartoomics", di "Lucca Fumetto" e di EXPOCARTOON, mi rituffo volentieri al lavoro "casalingo" di sceneggiatore ed articolista, e assaporo la stupenda sensazione di essere un privilegiato, perché svolgo un'attività che amo in maniera viscerale e totale. Di fronte a questa considerazione, la fatica e lo stress accumulati si trasformano in energie positive e pronte all'uso!

Lorenzo Bartoli

SOMMARIO

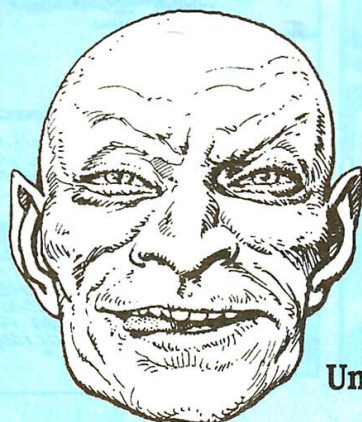
L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 140 Dicembre 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

"COSI' VA MEGLIO? ORA MI AVETE INDIVIDUATO?"
–MOLTO MEGLIO. POSIZIONE INDIVIDUATA. PUOI RESISTERE QUALCHE ALTRA ORA?

"SI', CREDO DI SI'. NON SENTO LE GAMBE E SONO SOLO. AVETE UN'ORA PREVISTA DI ARRIVO?"
–UHM, ANCORA IL COMPUTER FA I CAPRICCI. FAREMO DEL NOSTRO MEGLIO.

POTRESTI CONTINUARE IL RAPPORTO? VORREMMO PROSEGUIRE A REGISTRARE FINCHE' TI DURANO LE BATTERIE!
NESSUN PROBLEMA. DOV'ERO RIMASTO?

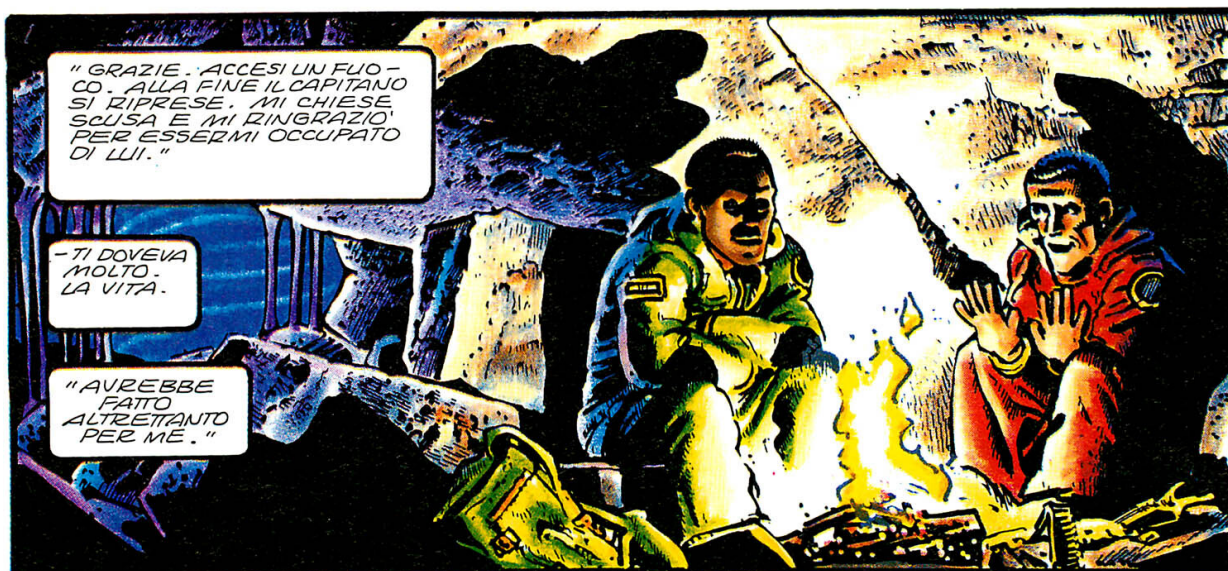
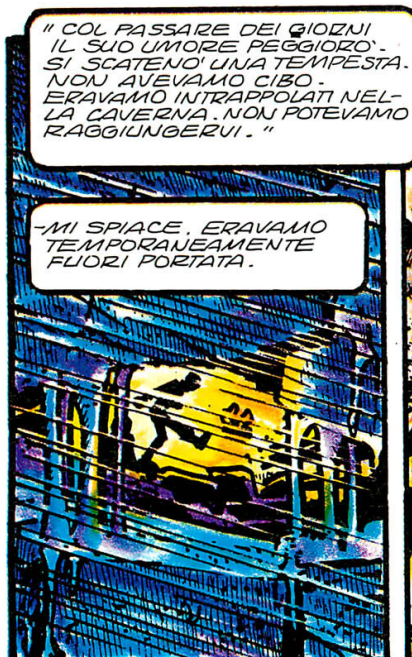
"IL CAPITANO DONNEMAN ERA CADUTO. ALL'INIZIO CREDEVO CHE FOSSE INCIAMPATO SU QUALCOSA..."
"AH, SI'. POI VIDI CHE ERA COMPLETAMENTE ESAUSTO. NON POTEVA FARE NEMMENO UN ALTRO PASSO."

"LO RACCOLSI E LO PORTAI IO PER IL RESTO DEL TRAGITTO."
–IL RESTO DEL TRAGITTO FINO ALLA CAVERNA?
"SI', ESATTO."

"DOVEVO RISOLVERE IL PROBLEMA DI PORTARLO LASSU'. LA CAVERNA ERA SITUATA IN CIMA A UNA RIPIDA SCARPATA, A CIRCA SETTE METRI SOPRA LE NOSTRE TESTE. NON POTEVO ARRAMPICARMI E TRASPORTARE IL CAPITANO ALLO STESSO TEMPO."
– NON POTEVA FARLA QUELLA BREVE SALITA?

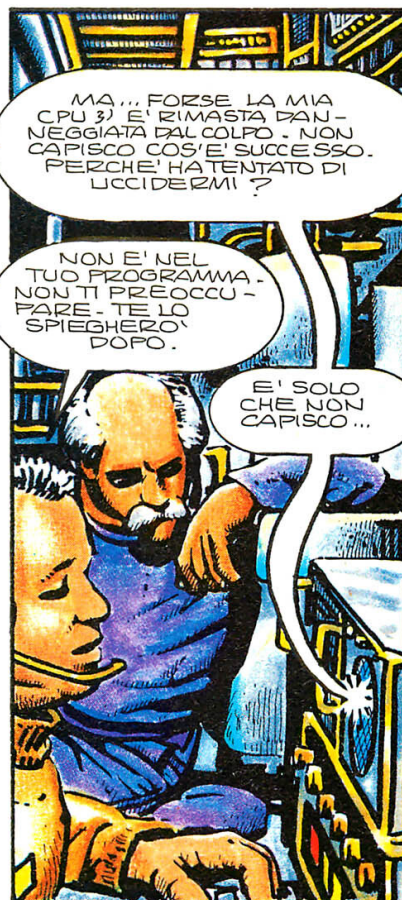
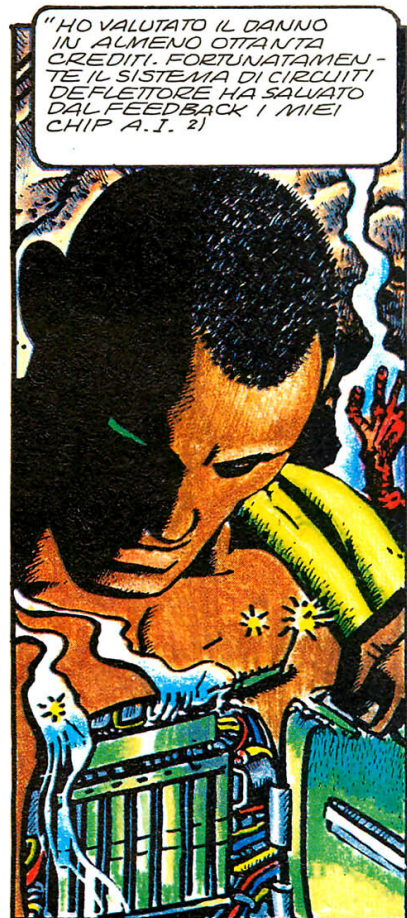
"NO, SIGNORE. NIENTE SEMBRAVA **IMPORTARGLI**. CREDO CHE SOFFRISSE DI IPOTERMIA."
– UNA RAGIONEVOLE DIAGNOSI. COS'HAI FATTO, ALLORA?

"FECI UN'IMBRACATURA CON LA CORDA DI EMERGENZA. PENSAI DI ARRAMPICARMI FINO ALLA CAVERNA E POI ISSARE SU IL CAPITANO. CREDO CHE SIA QUESTA LA PROCEDURA OPERATIVA STANDART."
–ESATTAMENTE COSI'.

"MA C'ERA UN PROBLEMA. IL VENTO PORTAVA AI MIEI ORECCHI GLI ULULATI DEGLI ANIMALI. NON SAPEVO DIRE SE FOSSERO VICINI O LONTANI. AVEVO PAURA A LASCIARE DA SOLO IL CAPITANO, SEPPUR PER POCHI MINUTI."

"LEGAI INSIEME LE SUE MANI E ME LO MISI AL COLLO, E LO TRASPORTAI FINO ALLA CAVERNA. NON CREDEVO DI AVERNE LA FORZA, MA IN UN MODO O NELL'ALTRO CE LA FECI."
– BENISSIMO, TENENTE. UNA BUONA INIZIATIVA.

"GRAZIE. ACCESI UN FUOCO. ALLA FINE IL CAPITANO SI RIPRESE. MI CHIESE SCUSA E MI RINGRAZIO' PER ESSERMI OCCUPATO DI LUI."
-TI DOVEVA MOLTO. LA VITA.
"AVREBBE FATTO ALTRETTANTO PER ME."

"COL PASSARE DEI GIORNI IL SUO UMORE PEGGIORO'. SI SCATENO' UNA TEMPESTA. NON AVEVAMO CIBO. ERAVAMO INTRAPPOLATI NELLA CAVERNA. NON POTEVAMO RAGGIUNGERVI."
-MI SPIACE. ERAVAMO TEMPORANEAMENTE FUORI PORTATA.
"GLIELO DISSI, MA LUI ERA CAMBIATO. IMMAGINO CHE FOSSE LA FAME. SEMBRAVA CHE AVESSE PAURA DI VOLTARMI LE SPALLE."
"DOVEVO FINGERE DI ADDORMENTARMI PRIMA CHE SI ADDORMENTASSE ANCHE LUI, POI BORBOTTAVA E IMPRECAVA TUTTA LA NOTTE. ALLA MATTINA SI SVEGLIAVA DI SCATTO, COME SE TEMESSE PER LA SUA VITA."

"ALLA FINE RINUNCIO' DEL TUTTO A DORMIRE. DICEVA CHE NON SI FIDAVA DI ME. DICEVA DI SAPERE COSA AVREI FATTO QUANDO FOSSI STATO ABBASTANZA AFFAMATO."

1) CI SI RIFERISCE ALL'ASSONANZA CHE C'E' IN INGLESE TRA "CANNONBAL" (PALLA DI CANNONE) E "CANNIBAL" (CANNIBALE).

2) ARTIFICIAL INTELLIGENCE (INTELLIGENZA ARTIFICIALE).
3) CENTRAL PROCESSING UNIT (UNITA' CENTRALE DI ELABORAZIONE)

FINE

L'ACQUISTO DEL BIGLIETTO.
UN BIGLIETTO PER NAPOLI... CLASSE TURISTICA.

FINALMENTE! HO UN BIGLIETTO!

IH IH IH

IL MIO SOGNO SI AVVERA.

IMBARCO IMMEDIATO.
MOEBIUS

LA SCONTATA DISILLUSIONE.

NAPOLI E' DA QUESTA PARTE...

MOEBIUS

NAPOLI NON ERA COSI'.

PROPRIO NON E' COME SUI DEPLIANTS!
PER NIENTE!

L'AMAREZZA DEL VIAGGIATORE.
IN PIU', FA UN CALDO INSOPPORTABILE.
SONO TROPPO VESTITO!

AHH... COSI' VA MEGLIO!

LA MASCHERA...
MOEBIUS
3

NAPOLI!

FINE

di De Felipe

MUSEUM

CASA SUA?
PER L'APPUNTO!

TUTTO IL PALAZZO E' MIO. NON SOPPORTO I VICINI... E NEMMENO I FICCANASO!

MI ASPETTI IN SALOTTO. VADO A METTERMI COMODO, CON PERMESSO.

UNA TAZZA DI TE'? L'HO PREPARATO IO STESSO.

DELIZIOSO QUESTO TE', SIGNOR HEADSTONE.
E' AL BERGAMOTTO?

SE NON LE DISPIACE REGISTRERO' LA NOSTRA CONVERSAZIONE ...BENE...DA DOVE HA ORIGINE LA SUA PASSIONE PER IL COLLEZIONISMO?
CLIC

DOBBIAMO COMINCIARE DAL 1354. IN QUEL SECOLO INCONTRIAMO IL CONTE GOTTFRIED VON HEADSTONENGE.
FLAGELLO DEI TURCHI E TERRORE DEI SUOI SUDDITI.
UN MIO ANTENATO, E' EVIDENTE.
ERA FAMOSA LA SUA COLLEZIONE DI BICCHIERI... REALIZZATA CON I CRANI DEI SUOI NEMICI. SINISTRO, VERO?
MORI' IN UN'IMBOSCATA, NELLA BATTAGLIA DI PELJARBOUT.
TRINCIARONO IL SUO CORPO IN SEIMILA PEZZI E LO DIVISERO TRA I SOLDATI. (NON GUARDI COSI' LA TAZZA DI TE'... E' DI PORCELLANA CINESE).

ALCUNI SECOLI DOPO, IN PIENO '700 ...
SI TROVANO LE VESTIGIA DI UN ALTRO ILLUSTRE ANTENATO: WILHELM d. HEADSTONE.
DUCA DI CHESHIRE.
UN UOMO ILLUSTRE E BEN EDUCATO, ESPERTO NELLE ARTI E NELLE INSIDIE DELL'AMORE.
COLLEZIONAVA PELO PUBICO DI TUTTE LE GIOVINETTE, SERVE O SIGNORE CHE CADEVANO NELLE SUE SPIRE.
CON QUEL PELO REALIZZO' UNA PARRUCCA CHE SFOGGIAVA IN TUTTE LE OCCASIONI MONDANE.
PARE CHE QUALCHE AMANTE GELOSO GLI ABBIA FATTO PERDERE IL PELO E IL VIZIO ...

NEL 1898 MORI' ANCHE IL MIO BISNONNO: ISAAC HEADSTONE.
INVENTORE E VISIONARIO.
ZOIF
IMPEGNATO NEL PERFEZIONAMENTO DI UNA GHIGLIOTTINA ELETTRICA, SI TRASFERI' A PARIGI, DOVE CONTINUO' A STUDIARE.
TRAFUGAVA CADAVERI.
QUANDO MORI', NEL SUO LABORATORIO NE TROVARONO PIU' DI TRENTA.
(QUESTA E' L'UNICA FOTO CHE RIMANE DI LUI).
CAUTION
CLEK
LI USAVA PER ESPERIMENTI.
PARE CHE ABBIA AVUTO DEI PROBLEMI CON IL RIGOR MORTIS DI UNO DI ESSI.
UN FATALE INCIDENTE... E MIO NONNO RIMASE SENZA BREVETTO (E SENZA TESTA). TERRIBILE, TERRIBILE...

MA IL CASO CHE VISSI PIU' DA VICINO FU QUELLO DI MIO PADRE: BASIL HEADSTONE!
COLLEZIONAVA LAMETTE DA BARBA.
TUTTE QUELLE CHE TROVAVA...
... LE CONTAVA DI NOTTE ...
...NON SAPEVA CHE ERA PERICOLOSO.
TUTTE TIMBRATE E CON IL REGISTRO DELLE ENTRATE.
NON SAPEVA QUANTO COSTASSE.
SEGNO' IL SUO DESTINO...
...COSTRUENDO UN DEPOSITO PER CONSERVARLE PER QUANTE NE AVEVA!
UNA OSSESSIONE SEMPRE PIU' FOLLE... UNA BRAMA LAMETTIVORA SENZA PARI.
E UN GIORNO DI OTTOBRE...
...SI IMMOLO'...
TOING
SCRATS
SSSCHIIIIIIIIFF
AURG
...ALLA SUA COLLEZIONE...

VEDO CHE E' MOLTO IMPRESSIONATO, MIO GIOVANE E AGGUERRITO REPORTER ... DEVE ESSERLESI RAGGELATO IL SANGUE NELLE VENE. BENE. SPENGA PURE QUEL COSO; L'INTERVISTA E' FINITA ...

CLIC

SIGNOR HEADSTONE ... E LEI ...
... LEI COSA COLLEZIONA ?

CRACK

UNA FORTUNA, AMICO. LEI FARA' PARTE DELLA MIA PICCOLA COLLEZIONE PARTICOLARE.

E' SOLO IL CAPRICCIO DI UN VECCHIO PIENO DI ACCIACCHI ...

UNA OSCURA PASSIONE CHE NON MI SFORZO DA FRENARE... CI SONO TANTI IMPERTINENTI COSI' BEN DISPOSTI!

E CHI MI DICE CHE E' SBAGLIATO? 13 LUGLIO 1975

MI FA PROVARE IL SUO BERRETTO? 28 MAGGIO 1979

NON POTREBBE PARLARE PIU' VELOCEMENTE? 6 APRILE 1986

NE HO UNO UGUALE A CASA MIA! 9 DICEMBRE 1990

E SE INVECE DI BRIVIDI SONO SCOREGGE? 28 SETTEMBRE 1994

SI'... "LEI COSA COLLEZIONA?" MI PARE LA PIU' APPROPRIATA. EH! EH! EH!

FINE DELL'EPISODIO

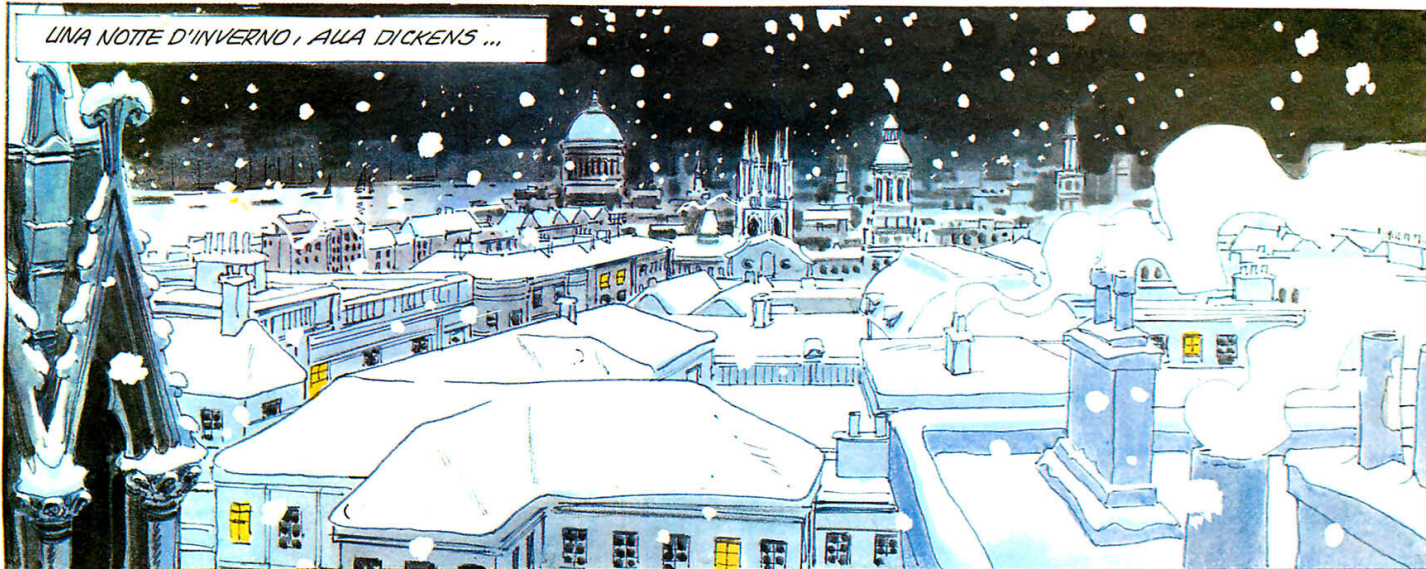
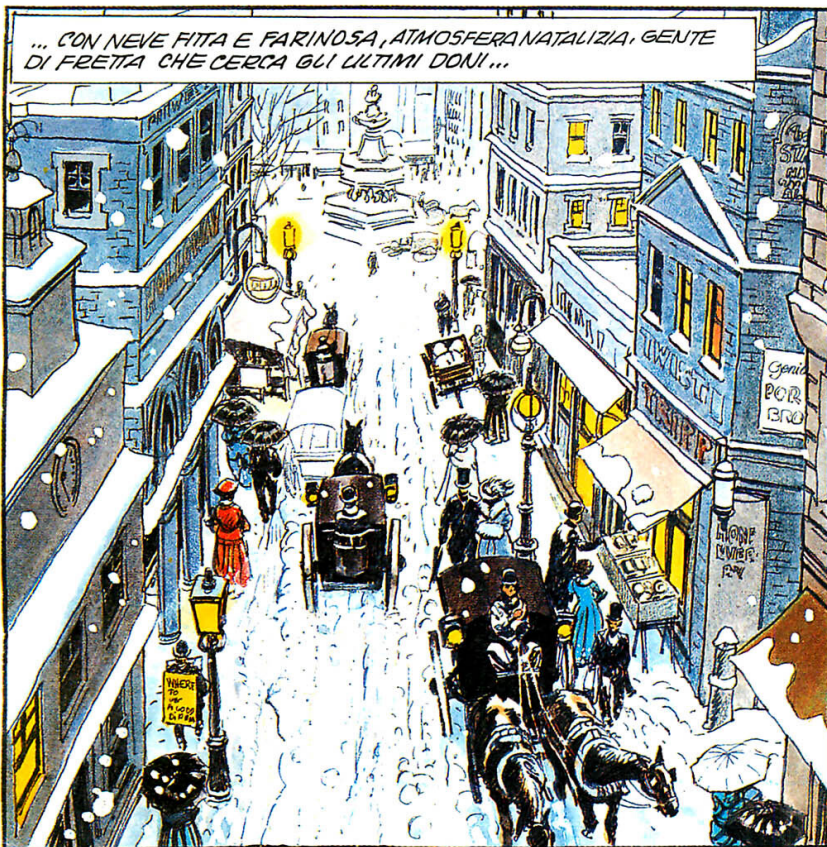
UNA ALLUCINAZIONE DI F. DE FILIPE '93

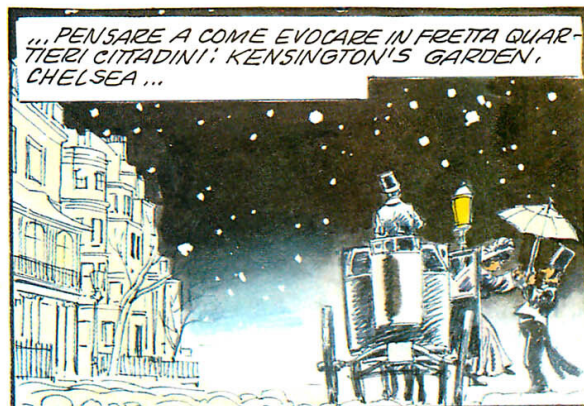
IL DISTINTIVO DEI NUMERI UNO

in vendita a L. 19.900 presso le librerie della Comic Art o direttamente in via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma tel. 06/5413737 r.a. - fax 06/5410775

AFFRETTATEVI!

LA TIRATURA È LIMITATA

UNA NOTTE D'INVERNO, ALLA DICKENS ...

... CON NEVE FITTA E FARINOSA, ATMOSFERA NATALIZIA, GENTE DI FRETTA CHE CERCA GLI ULTIMI DONI ...

... UN PAIO DI POVERACCI A PIEDI NUDI SULLA NEVE, CALDARROSTE ALL'ANGOLO DELLA VIA ...

... PENSARE A COME EVOCARE IN FRETTA QUARTIERI CITTADINI: KENSINGTON'S GARDEN, CHELSEA ...

... E POI ANCHE LE TOPAIE DI ST. GILLES E DELL'EAST END ...

... E SEMPRE NEVE, LA FOTTUTA NEVE CHE NON CESSA MAI DI CADERE ...
E' BELLO ... BELLO!
1

... POI, QUALCHE RAPIDO RITRATTO DI PASSANTE FREDDOLOSO E ...
Pears SOAP

... FRETTOLOSO! OCCHIATE INQUIETE ALLE SPALLE COME SE TEMESSE DI ESSERE SEGUITO ...
166

E' ORA CHE SI COMINCI AD INTUIRE QUALCOSA ...

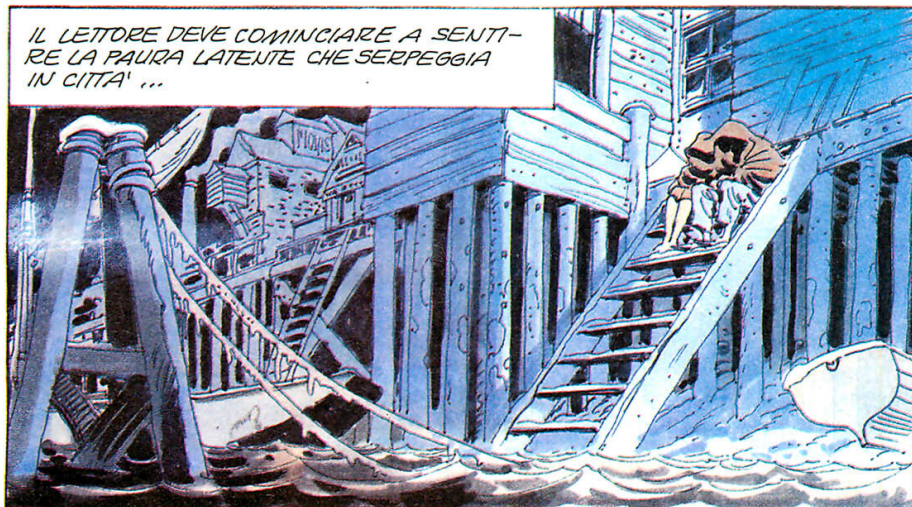
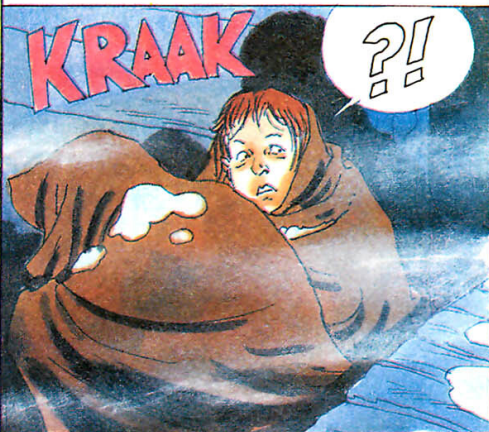
SI POTREBBE INSERIRE UNA SCENETTA, UNA DONNA CHE CERCA IL FIGLIO ...
PETER! PETER!

PETER!
STO QUI, MA'! GUARDAVO CADERE LA NEVE CON TOM!

DIAMINE! QUANTE VOLTE TI HO DETTO CHE NON TI VOGLIO VEDERE FUORI DOPO IL TRAMONTO! VUOI FARMI USCIRE PAZZA?
MA, MAM ...

NIENTE MA!!
PAF

KLAK
2

IL LETTORE DEVE COMINCIARE A SENTIRE LA PAURA LATENTE CHE SERPEGGIA IN CITTA' ...

...SE NECESSITA, ACCENTUARE LA PENOMBRA, ISPESSIRE LA NEBBIA ...
KRAAK
?!

DEFORMARE SAGOME ED OMBRE ...
C'E' QUALCUNO NEL VICOLO, NE SONO CERTA! SENTO DEI PASSI!

KRAAC

C'E' QUALCUNO?

CLAK

?!?
3

UN GATTO! BUON DIO! CHE SOLLIEVO!

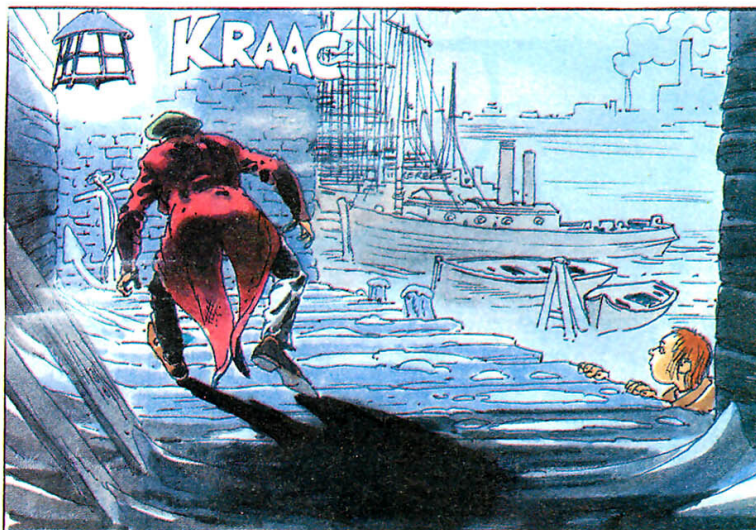
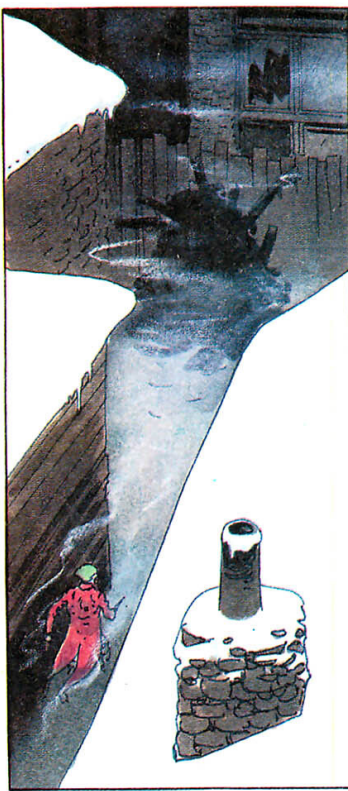
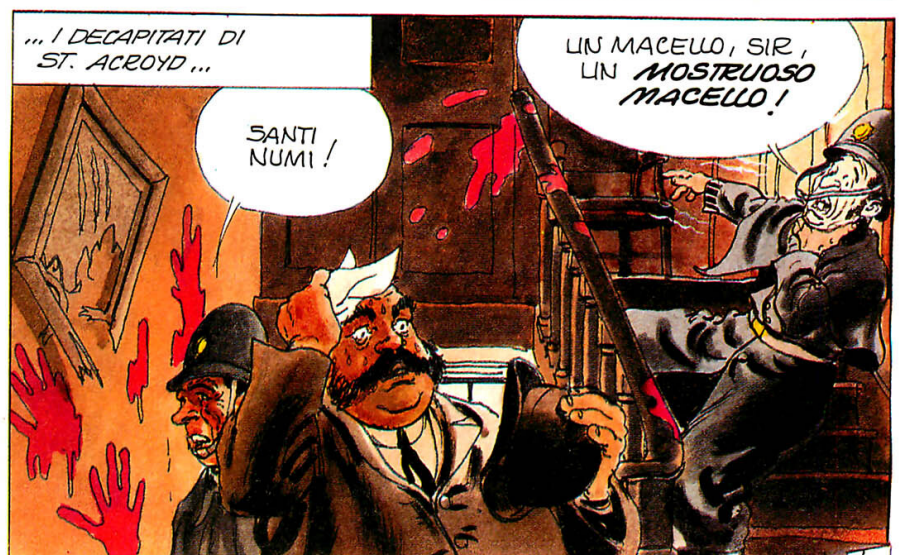
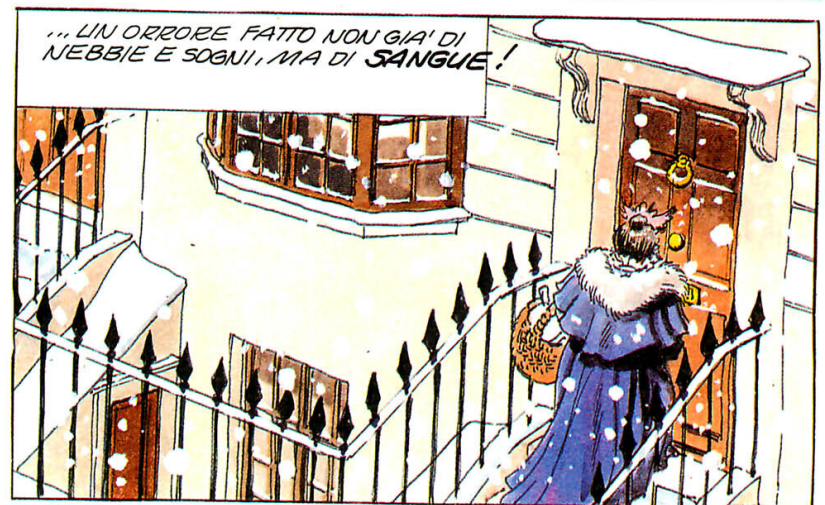
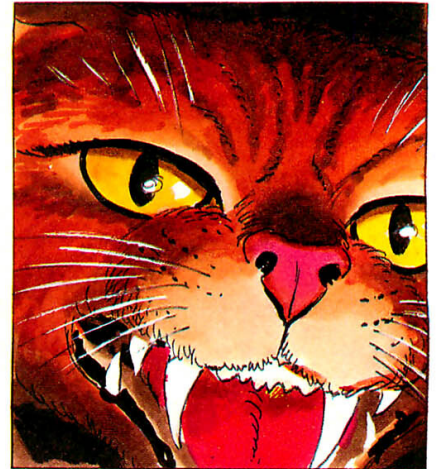
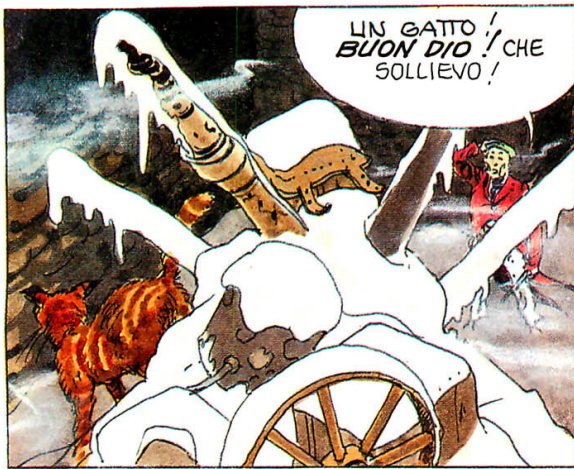
FFFFFFFFF

UN BUON ESORDIO PER PRESENTARE CAT-MAN!!

...PERCHE' ORA E' TEMPO DI TOCCARE CON MANO L'ORRORE CHE PARALIZZA LA CITTA'!

...UN ORRORE FATTO NON GIA' DI NEBBIE E SOGNI, MA DI SANGUE!

...EVOCARE QUINDI EVENTI SINISTRI COME LA MORTE DEL GIUDICE WILLIS E DELLA MOGLIE...
AAAAAH!

...I DECAPITATI DI ST. ACROYD...
SANTI NUMI!
UN MACELLO, SIR, UN MOSTRUOSO MACELLO!
4

...O IL MASSACRO DI PENTON'S ROAD ...
HA HA HA HA HA HA HA H

AHAHAH!

QUESTI NON SONO UOMINI, SIR, SONO DÈMONI!!

AUTENTICI DÈMONI! VENUTI DALL'INFERNO PER TORMENTARCI!
SIR!! LA DONNA! E' TORNATA IN SE'!

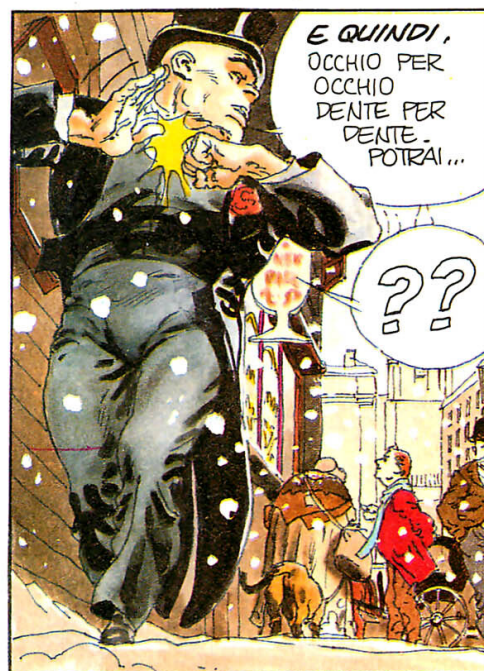
UN ORRORE! UN ORRORE MAI VISTO!
E MENTRE LO SCHELETRO DANZAVA, L'ALTRO, IL DECAPITATO, MANGIAVA [...] ...

OOOH, MIO DIO!
SVIENE! DEI SALI, PRESTO!!
5

A QUESTO PUNTO ENTRANO IN SCENA I NOSTRI EROI ...
POVERO LUI !...
POVERO ME !...
LO SCOPRIREMO NEL RETRO-SCENA DELL'INCHIESTA.
L'ISPET-TORE WALLACE AVRA' DA PENARE, BURT!
NON SARA' CON METODI INVESTIGATIVI DEI TEMPI DI MARIA STUARDA CHE PREN-DERA' CAT-MAN!
CHE DO-VREBBE FARE, ALLORA?
UTILIZZARE LE STESSE TECNICHE ED ARMI DEGLI AVVERSARI!
... SFORTUNATAMENTE, WALLACE E' UN PACHIDERMA A CUI SERVE UN QUARTO D'ORA PER FARE CENTO METRI!
COME VUOI CHE CATTURI UNO CHE CORRE DIECI VOLTE PIU' SVELTO DI LUI? CHE SUPERA CON UN BALZO ALTEZZE ECCEZIONALI?
NON SAPREI, MR. WIGGS!
SERIES ELECTRICAL
STATION
SEMPLICE, BURT, NON LO PRENDERA' MAI!
... OHH! E' TERRIBILE CIO' CHE DICE ... AL-LORA CATMAN E LA SUA BANDA CONTINUERANNO COI LORO MISFATTI?
MA SEI SCE-MO, RAGAZZO!
E' VERO, CI SIAMO NOI!
MA NO, ANDIAMO! MA NO! CI PENSO IO!
VEDI, CATMAN ... EH EH ...
CATMAN E' AFFAR MIO!
5

OOOH! HA GIA' UN PIANO?
UN PIANO?.. NON ANCORA, MA LO AVRO'! INUTILE AGITARSI...

VEDI, RAGAZZO, IN UN CASO COME QUESTO E' IMPORTANTE OSSERVARE BENE LE AZIONI DELL'AVVERSARIO, STUDIARE METICOLOSAMENTE IL SUO STILE...

...NON LASCIARSI IMPRESSIONARE, AL CONTRARIO IMMEDESIMARSI NELLA SUA PERSONALITA' PER INDOVINARE COSA FARA' E ANTICIPARLO NELL'ATTO CRIMINALE...

E QUINDI, OCCHIO PER OCCHIO DENTE PER DENTE. POTRAI...
??

BURT!! ALLORA?!
NON HA SETE, MR. WIGGS?
WISKIE

ANDIAMO, RAGAZZO! GENTE COME NOI NON FREQUENTA QUESTI POSTI!
A CASA BERRAI UNO SCIROPPO DI MELASSA... DAI, ANDIAMO!

LA MELASSA! SEMPRE MELASSA! VOGLIO UNA BELLA BIRRA CHE MI ACCAREZZI I BAFFI!
EHI! CARROZZA!
7

... SALGONO IN CAROZZA E WIGGS CONTINUA: "VEDI, RAGAZZO, IL NOSTRO VANTAGGIO E' CHE CATMAN IGNORA CHE CI SIAMO ...

... SA CHE WALLACE E LA POLIZIA LO CERCANO MA NON CONOSCE NOI CHE SEGUIAMO LA PISTA ... PER FORTUNA !"

E POI ... E POI ...
MMMMMM...

... SE CI METTESSI L'INCONTRO CON UNA DONNA ?... WIGGS, COL SUO FISICO, PUO' ESSERE UN BRILLANTE SEDUTTORE !...
... POTREI IMMAGINARE CHE LA CARROZZA INZACCHERI UNA RAGAZZA CHE STA PER ATTRAVERSARE ...

WIGGS ORDINEREBBE AL COCCHIERE DI FERMARSI.
FERMO! FERMO!
AOWW!

... LO RIPRENDEREBBE SUL MODO DI GUIDARE E INVITEREBBE LA RAGAZZA COL VESTITO BAGNATO NELLA VETTURA ...
MA SI', SIGNORINA, LA PREGO! GLIELO DEVO !...

SI', VA BENE! MOLTO BENE!
... LEI ACCONSENTE! WIGGS LE APRE LA PORTIERA, BURT SI METTE A CASSETTA PER ATLASCIARLE IL POSTO, RIPARTONO ...
8

... PERO' MI ALLONTANO DAL SOGGETTO ...

... E POI, SECONDO LOGICA, LA RIACCOMPAGNEREBBE A CASA, UN DRINK, L'INIZIO DEL FLIRT ...
... E SI TROVEREBBERO A LETTO A FORNICARE!

... E IL MIO ROMANZO SARA' CRITICATO DALLA STAMPA E BOICOTTATO DAI LIBRAI! NON VA! NON VA PROPRIO!

MMMMM ... CHE FARE?

BLOUK

AAAAAH!

SALVE, WIGELOW!
GLOUBS
9

TICE
EHI! CLIFF! CHE BELLA SORPRESA!

WHITE M'HA DETTO CHE SI DEDICAVA A NUOVE ATTIVITA' LETTERARIE, SEMBRA... MA VEDO CHE NON HA LASCIATO LE VECCHIE!
OH, UN PICCOLO RISTORO!...

SOLO UN SORSETTO!... INFATTI NON BEVO PIU'... IO... SCRIVO.
SI', SCRIVO UN ROMANZO.
UN ROMANZO? PERO'!

CERCO DI MESCOLARE UN TEMA FANTASTICO CON UN'INCHIESTA POLIZIESCA, UN PO' COME NEI LIBRI DI CONAN DOYLE...
VEDO...

UNA GRANDE INCHIESTA DEL DETECTIVE WIGGS E DEL SUO AIUTANTE BURT...
WIGGS E BURT! MA GUARDA!

E' STRANO, MA PER ASSONANZA MI RICORDA QUALCOSA!...
AH, SI'?
COSA?

BE', I NOSTRI NOMI, DIREI: WIGELOW, WIGGS, BURTON, BURT... NON HA COLTO L'ANALOGIA?
MMM... NO!...
...PERO', PENSANDOCI, E' VERO CHE...

UHM!
NOTI
10

QUANDO AVRO' TEMPO, MI PIACEREBBE CHE ME NE LEGGESSE DEI PASSAGGI... SONO CURIOSO DI SAPERE CHE RUOLO HA BURT NELLA STORIA...
CIAO, SHAKESPEARE! ARRIVEDERCI!

BENE... DOV'ERO?...
AH! SI'...

...MI CREDA, SAREI STATO LIETO DI OFFRIRLE UNA TAZZA DI TE'... MA UN LAVORO MOLTO IMPORTANTE MI ATTENDE, UN LAVORO CHE SFORTUNATAMENTE NON PUO' ESSERE RINVIATO!...
KERREL

LASCIA PASSARE LA SIGNORINA, BURT! SPOSTATI!

ARRIVEDERLA, SIGNORINA... A PRESTO, SPERO!
CHISSA'? ARRIVEDERCI, SIGNORE!

PECCATO... UN VERO PECCATO!... MAH...
!!

ALLORA, RAGAZZO! CHE COMBINI? SEI TUTTO SPORCO!
IO... SONO SCIVOLATO...
DECISAMENTE, LO STILE NON E' IL TUO FORTE!

UN PO' DI CLASSE, DIAMINE!
GUARDA ME E PRENDI ESEMPIO!
SI', MR. WIGGS...
11

WIGGS E BURT POI TORNANO A CASA.
E ALLORA...

ALLORA...

... ALLORA, NEL SALOTTO SCOPRONO UN ENORME GATTO, NON SI SA COME SIA ENTRATO LI', LA CUI PRESENZA SEMBRA UN AVVERTIMENTO !..
SI', VA BENE, MOLTO BENE !...

MA? COM'E' ENTRATO? E' TUTTO CHIUSO !...
NON SO COM'E' ENTRATO, MA SO COME USCIRA' ! PRENDI LA SCOPA !

VIA, BESTIACCIA !
FFFFF

E HOP!
STRANO, PERO'... STRANO E INQUIETANTE...

CATMAN CI HA GIA' SCOPERTI ? AVRA' FATTO ENTRARE IL GATTO PER AVVERTICI, SFOTTERCI... MINACCIARCI ?
NON MI PIACE ...

CHE FACCIAMO, MR. WIGGS ? SE CATMAN CONOSCE L'INDIRIZZO ...
NIENTE PANICO, RAGAZZO ! CALMA !
CHE FARO' ? BE', PER COMINCIARE MI GUSTERO' UN PO' DI QUESTO ECCELLENTE BRANDY...

SERVITI DA BERE, SE VUOI...
LA BOTTIGLIA DI MELASSA E' IN CUCINA ...
12

E ADESSO ?...
OAAOOO
WIGGS POTREBBE ALLONTANARSI UN MOMENTO PER RIFLETTERE ?

SO CHI E' RESPONSABILE! IL VERO RESPONSABILE DI TUTTO!
LA POLIZIA?
L'ISPETTORE WALLACE?
IL DETECTIVE WIGGS?

NO! IL VERO RESPONSABILE!! UN SBIRRO NEVROTICO E ALCOLIZZATO CHE INVENTA I NOSTRI MISFATTI PER SODDISFARE LA SUA MORBOSITA'!...
SI CHIAMA WIGELOW, JAMES WIGELOW ...

UHMMMIIIIAAAKK! CHE NE DIRESTE DI UNA VISITINA ?
UNA VISITA? AHAHAHAH! OUH OUH OUH!
13

SU, VENGA! GIUSTO UN BALLETTO!

TRA LE BRACCIA, WIGELOW! LE MIE BRACCIA!...
DIGLING
DIGLING
DIGLING

AHHH!!
DIGLING

EHI! CHE STA SUCCEDENDO?
LAVORO, CAVOLO!
DIGLING

E LEI, CHE CI FA A QUEST'ORA?
A QUEST'ORA? MA...
DIO! HO PRESO SONNO!...

CHE VUOL DIRE ESSERE PRESO DAL LAVORO! NON SI GUARDA L'ORA E POI A UN TRATTO CI SI SVEGLIA E SONO LE NOVE!...

BE'!... MANGERO' UN BOCCONE...
...E MI FARO' UN BICCHIERE!...

...STRANO, PERO': E' COME SE AVESSI VISTO REALMENTE CATMAN E SOCI.
BE'! QUESTO CAPITA A TUTTI I GRANDI SCRITTORI, PRIMA O POI!
14

..."SERVITI DA BERE SE VUOI, GLI DICE WIGGS... LA MELASSA E' IN CUCINA..."
BENE! E POI ?...

MMMM...

BE', FORSE SE NE ANDRANNO A DORMIRE ... ANCHE PER LORO E' STATO UN GIORNO DURO!
RAGAZZO! IL CONTO!!

...10 FOGLI, NON MALE COME PRIMO GIORNO! COMINCIANDO COSI', IN 10 GIORNI 100 PAGINE, IN 20, 200, IN UN MESE HO FINITO DI SCRIVERLO!
GILLETT
BELFAST TELEGRAPH
BOVRIL
THE GREAT TONIC
IRON JELLOI

...TENENDO IL RITMO NE SCRIVO 12 L'ANNO. IN 10 ANNI, 120 LIBRI! IN 20, 240!...

... E PAPA' CONAN DOYLE CI GUADAGNA ... UN MAESTRO! INONDERO' LE LIBRERIE! LE SOMMERGERO'! LA MAREA WIGELOW! L'UOMO FIUME!...
WW

DARO' LE DIMISSIONI E ...
!?!
15

NO ... NON E' POSSIBILE !

CLIC

MRAAOOWW
DA DOVE ESCI ?
MAAOOWW

... UNA FINESTRA RIMASTA APERTA ?

NO ... E' TUTTO CHIUSO !

UNO SCHERZO ?...
... QUALCUNO SI E' DIVERTITO A REALIZZARE CIO' CHE HO SCRITTO ?...

IMPOSSIBILE ! FINO AD ORA NESSUNO LO HA LETTO !...
DIAVOLO! STO DIVENTANDO PAZZO ?!?
16

ALLARME! ALLARME! DEVO METTERE SUBITO IN ATTO UN PIANO D'EMERGENZA ...
...IN QUATTRO MOMENTI!

GLOO OOO-OOO
UNO: TIRARSI SU IL MORALE!

DUE! CACCIARE L'INTRUSO!
?

MAOOWW

TRE... BARRICARE IL SANTUARIO!

PERFETTO!...

... E QUATTRO: FAR RIPOSARE IL CORPO STANCO!

... ECCO FATTO: RISPOSTA FOLGORANTE E ANGOSCE SCOMPARSE!
BUONANOTTE, CATMAN!...
17

BUONA NOTTE, WIGELÓW !!

HAHAHA
HOHO
HA HA HA HA

OH, OH! CHE BRUTTA CERA STAMANE, ISPETTORE!
IL TRAVAGLIO DELLA CREAZIONE?
PFFF!... MA NO, IDIOTI: HO SOLO PASSATO UNA BRUTTA NOTTATA !...

AH! AH!
HU HU HU
AMMASSO DI IMBECILLI!

ALLORA, DOV'ERO RIMASTO?
18

IL GIORNO DOPO, QUANDO WIGGS E BURT SI SVEGLIARONO, SULLA CAPITALE DELL'IMPERO BRITANNICO REGNAVA UN CIELO BASSO E NERO ...

PAREVA CHE CATMAN, CON UN GESTO DI SFIDA, AVESSE GETTATO IL SUO MANTELLO SUI TETTI DELLA CITY...
CHE TEMPO!...

SINISTRO, CONCORDO!... IN SINTONIA CON I NERI INTENTI DEL VOSTRO AVVERSARIO!

BENE, BASTA COSI'! IL DOVERE CI CHIAMA, BURT!
VADO A CONSULTARE I GIORNALI DEL MATTINO...
... E A GODERSI UNA BIRRA GUARDAN-PASSARE LE BELLE DONNE, LO SO!

"TU, NEL FRATTEMPO, SPULCERAI GLI ARCHIVI DI TUTTI I CASI DI CUI MI SONO OCCUPATO, ANNOTANDO TUTTO QUELLO CHE RIGUARDA ANCHE LONTANAMENTE I GATTI. VA BENE?

PFFF! A CHI IL LAVORO DURO? A BURT! SEMPRE A BURT!

... ALL'IDIOTA DI BURT! QUEL GRAN BABBEO! QUEL SOMARO DI BURT!

MA LA COSA NON DURERA' IN ETERNO! UN GIORNO AVRO' LA MIA RIVINCITA, DETECTIVE WIGGS! SI', UN GIORNO ANCH'IO SARO' UN GRANDE DETECTIVE!...
19

STATIONER & RIPPON NEWSAGENT
...IL TIMER, L'OB-SERVER, IL DAILY POST, IL MIRROR...
PERFETTO, MI STUDIERO' TUTTO IN UN POSTO ADATTO ALLA RIFLESSIONE!...
CHOLERA TYPHOID
PER UNA VOLTA CHE NON MI TROVO TRA I PIEDI QUEL BABBEO DI BURT!...
UNA BIRRA, PER FAVORE!
...E POI DA QUI POSSO ANCHE VEDER PASSARE LE BELLE DONNE!...
...BURT, INTANTO, CHINATO SUGLI SPESSI REGISTRI RILEGATI IN CUOIO ROSSO, FITTI DELLE ANNOTAZIONI DI WIGGS, CONTINUAVA IL SUO TEDIOSO LAVORO...
...RESTANDO ASSORBITO TUTTAVIA TALMENTE TANTO NEL LAVORO CHE...
KRAAC
UHMMM?...
??
AAAHHH!!
20

NOO!
NOOO!
NOOOOO!!
!!!
ooo
AAAHHH!!
...CON UN MOVIMENTO BRUSCO, BURT SI GETTA CONTRO L'USCIO DELL'INGRESSO! POI SFUGGE IN DIREZIONE DELLA STANZA DI WIGGS!...
SCRITCH SCRITCH
SCRITCH SCRITCH
E FU ALLORA CHE, NON APPENA POGGIATA LA MANO SULLA MANIGLIA DELLA PORTA, UDÌ UNA RISATA TERRIBILE, TANTO SPAVENTOSA DA FAR RIZZARE I CAPELLI SULLA TESTA, DA FAR GELARE IL SANGUE NELLE VENE, DA...
WIGELOW! BY JOVE!! CHE SIGNIFICA QUESTO?
OH! IO... BUONGIORNO, SIGNOR COMMISSARIO!...
21

NON INVIA PIU' CIRCOLARI! NON RISPONDE PIU' AL TELEFONO, LEI...
MA?! BLAST IT! UNA BOTTIGLIA DI LIQUORE! QUI A SCOTLAND YARD?! SULLA SUA SCRIVANIA?

E' FORSE DIVENTATO PAZZO?
...E QUESTO?... IL FAMOSO ROMANZO, IMMAGINO!... IL FAMOSO ROMANZO CHE FA RIDERE A CREPAPELLE TUTTA LA CENTRALE!!...

TUTTO QUESTO DEVE FINIRE, WIGELOW! FINIRE IMMEDIATAMENTE!
BASTA WHISKY, BASTA LETTERATURA! E' ORA CHE TORNI IN SE', CARO MIO! PROPRIO ORA!

FORZA! METTA IN ORDINE IMMEDIATAMENTE QUESTO POSTO E CI RAGGIUNGA NELLA SALA CONFERENZE. C'E' DEL LAVORO DA FARE!

SBLAM!

AH! ECCOLA FINALMENTE!
ENTRI, WIGELOW! ENTRI! E SI SBRIGHI A SEDERSI!!
CORAGGIO, WHITE, RIPRENDA LA LETTURA DELLE DEPOSIZIONI...

...CERTO CHE SIR DIXON NON HA TORTO !...
... VISTO CHE LO YARD MI PAGA, DEVO LAVORARE PER LORO ...
E' LOGICO ...
... LOGICO E PROBLEMATICO !... COSI' COME FARO' A CONTINUARE IL MIO ROMANZO ?
SCRIVERE DI SERA DOPO IL LAVORO ?... NON VEDO ALTRE SOLUZIONI ...
... CERTO IL RITMO CHE AVEVO PREVISTO SUBIRA' UN CONSIDEREVOLE RALLENTAMENTO ...
... SE SCRIVO SOLO QUATTRO PAGINE AL GIORNO, FANNO ... FANNO ...
... 120 AL MESE !... QUINDI QUATTRO O CINQUE LIBRI ALL'ANNO ! EHI, NON E' POI COSI' MALE !
FORZA ! NON PERDIAMO TEMPO !
OP ! AL LAVORO !
23

... PER COMINCIARE DOVRO' RIMETTERE IN ORDINE TUTTE QUESTE PAGINE ...

... POI DEVO CONCLU-DERE LA SCENA CON IL POVERO BURT, ALLE PRESE CON LA SUA CRISI DI NERVI ...

CREDO CHE PRIMA FAREI MEGLIO A RILEGGERE IL BRANO E ASSICU-RARMI CHE LA SCENA NON SIA TROPPO CARICA-TURALE !...
... L'IRRUZIONE DI CATMAN E DEI SUOI SGHERRI IN CASA DI WIGGS RISCHIA DI ESSERE POCO CREDIBILE ...
BEDFORDBURY
N° 24
N° 23

EEH !

UN BLACK OUT ?... FORSE E' SALTATA LA VALVOLA ?...

DOVE DIAVOLO HO MESSO LE ...
!!!

24

BLAM
BEDFORDBURY

LIVERPOOL
TEA
OLD
VICTORIA

VICTORIA ST

BUONGIORNO, SERGENTE!
HALLO, SIR! BELLA GIORNATA, NEVVERO?

SI'?... OH, BUONGIORNO, SIR!
TO', UNA NUOVA!... CARINA, DEVO AMMETTERLO!...
...SI', E' APPENA ARRIVATO, E' DI FRONTE A ME... D'ACCORDO... SI', RIFERIRO'... ARRIVEDERCI, SIR!...

ERA IL COMMISSARIO. VUOLE CHE PASSIATE A TROVARLO. IL PIU' PRESTO POSSIBILE!
BENE, VADO.
25

FELICE DI VEDERLA, CLIFF!
... SOPRATTUTTO PERCHE' HO UN GROSSO PROBLEMA CHE LEI E' PROBABILMENTE IN GRADO DI RISOLVERE!

CHE PROBLEMA, SIR?
UN PROBLEMA CHE SI CHIAMA **WIGELOW!**
AH!...

HA DI SICURO QUALCHE ROTELLA FUORI POSTO! LA COSA MIGLIORE SAREBBE CACCIARLO O METTERLO A DIRIGERE IL TRAFFICO ...
... MA HO DIFFICOLTA' A PRENDERE UNA SIMILE DECISIONE ... UNA DECISIONE COSI' **DURA!**... WIGELOW E' UNO DEI SUOI ... CAPISCE?

MA CERTO, SIR!... MA COSA HA FATTO PER DIVENTARE UN SIMILE PROBLEMA?
COSA HA FATTO? **BELLA DOMANDA!**
FINO A IERI SI ACCONTENTAVA DI BERE E DI ESSERE INEFFICIENTE IN SERVIZIO ...

... MA ADESSO SI E' MESSO A **SCRIVERE! SI'! QUI! PROPRIO QUI!!** DURANTE IL SERVIZIO! PER QUESTO E' ASSOLUTAMENTE INADATTO AL RUOLO AMMINISTRATIVO!
MMMM ...

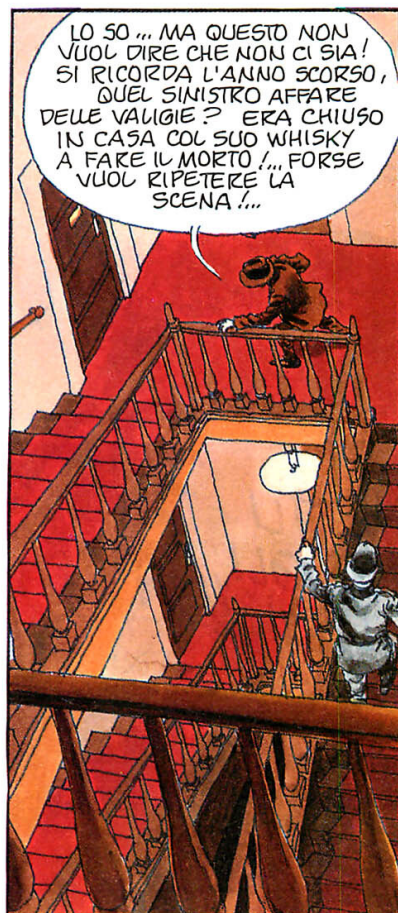
DOVE POSSO TROVARLO?
SE SOLO LO SAPESSI!...
... DUE GIORNI FA GLI HO DATO UNA BELLA STRIGLIATA ...

... GLI HO, PERDONI L'ESPRESSIONE, "RIMESSO LE BRIGLIE"!... FORSE L'HA PRESA MALE?... IL FATTO E' CHE DALL'ALTROIERI SERA NESSUNO L'HA PIU' VISTO!...
NON RISPONDE AL TELEFONO... GLI HO PERFINO MANDATO IL SERGENTE RICHARDS: NESSUNO!

VORREBBE DIRE CHE WIGELOW E' SCOMPARSO?
26

CHE SIGNIFICA QUESTA STORIA ?... E' UN BEONE SCRITERIATO, D'ACCORDO ! MA DA LI' A LASCIARE LA SCRIVANIA E SPARIRE NEL NULLA !

A MENO CHE ?...
A SUA DISPOSIZIONE, SIR !

IL COMMISSARIO LE HA DETTO TUTTO ? ANDIAMO DA WIGELOW !
COSA?... L'ISPETTORE NON E' A CASA SUA, SIR ! CI SONO PASSATO DI PERSONA DUE VOLTE IERI, NESSUNO MI HA RISPOSTO !

LO SO... MA QUESTO NON VUOL DIRE CHE NON CI SIA ! SI RICORDA L'ANNO SCORSO, QUEL SINISTRO AFFARE DELLE VALIGIE ? ERA CHIUSO IN CASA COL SUO WHISKY A FARE IL MORTO !... FORSE VUOL RIPETERE LA SCENA !...

BOM
BOM
BOM
WIGELOW !!! APRA ! SIAMO BURTON E IL SERGENTE RICHARDS !
NON RISPONDE AFFATTO !

MI FACCIA PASSARE !

CRiii

MY GOD!
!!
27

MA CHE PUO' ESSERE SUCCESSO?
WIGELOW!

NESSUNO!

...BURT SI RESE IMPROVVISAMENTE CONTO DI UNA PRESENZA VICINA A LUI, GIRO' LA TESTA E D'IMPROVVISO I CAPELLI GLI SI RIZZARONO PER L'ORRORE. PROPRIO DIETRO DI LUI, IN SILENZIO, "NERVO" LO SCUOIATO, IL COMPLICE DI CATMAN!

EBBENE!... ECCOLA QUI L'OPERA DEL POVERO WIGELOW!...
L'APPARTAMENTO E' VUOTO, SIR!

RICHARDS, ATT...

AAAHH CATMAN!!
MAI! MAI!
NE' TU NE' GLI ALTRI!!

NON MI AVRAI MAI! MAI! MAI!
WIGELOW!!

ISPETTORE!
WIGELOW!
NAAAANN
28

SCRAAACHH
??

SEMBRA INDENNE! LA SCALA, PRESTO!
EHILA'!

FORSE E' IMPAZZI-TO!
AHIME'!

ASPETTACI, ISPETTORUCOLO! ASPETTACI!
NO! NOO!

MAI! MAI!
29

LAGGIU'
!

WIGELOW!
ISPETTORE!

?!!?
ooo

BLAM

MY GOD!

UN'AMBULANZA, PRESTO! TROVATE UN TELEFONO!
IL POLSO E' REGOLARE
NON HO POTUTO FARE NULLA! SI E' LETTERALMENTE GETTATO SOTTO LE RUOTE!...

...MA CHE GLI E' PRESO?...QUANDO CI HA VISTO SEMBRAVA AVESSE VISTO IL DIAVOLO!... E NON SEMBRAVA UBRIACO; COME AVREBBE FATTO A CORRERE COSI'?

POVERO WIGELOW
...
30

... EH, NO! NIENTE DI ROTTO! UN VERO MIRACOLO! IN CINQUE MINUTI CADE DAL SECONDO PIANO E FINISCE SOTTO UNA MACCHINA ... E NON SI E' FATTO NIENTE!

NIENTE NIENTE?
FISICAMENTE NO! ... PER LA TESTA E' ANDATA IN MODO DIVERSO!
COMUNQUE, I MEDICI DICONO CHE ANCHE LI' TORNERA' A POSTO ... VEDREMO ...

MISS WILSON E CLIFF BURTON. VENIAMO A TROVARE L'ISPETTORE WIGELOW.
MMM... CAMERA 107, PRIMO PIANO.
GRAZIE.

TOC TOC
SI'?
107

VERA! CLIFF! E' GENTILE DA PARTE VOSTRA!...
BUONGIORNO, ISPETTORE!

ALLORA, VECCHIO MIO, COME SI SENTE, OGGI?
VA MEGLIO ... SONO UN PO' DEBOLE, CERTO, MA SONO LE MEDICINE ...
SONO PER ME? OH, NON DOVEVA!

CLIFF MI HA DETTO CHE VOLEVA FARE IL VERSO A TARZAN, L'UOMO SCIMMIA!... PARE CHE SIA SALTATO DALLA FINESTRE E SI SIA BATTUTO CON UNA AUTOMOBILE!
ME L'HANNO DETTO ... IN REALTA' IO NON MI RICORDO NULLA ... FORSE ERO IN STATO DI INCOSCIENZA ... IO ...

... IO ...
EEHH!! NON SI SENTE BENE ?!...

OH, CLIFF! E' ORRIBILE! CREDO CHE ...
CREDO DI ESSERE DAVVERO DIVENTATO PAZZO!

POVERO WIGELOW! MI FA DAVVERO PENA!... SENTIRSI SCIVOLARE COSI' VERSO IL DELIRIO, VERSO LA FOLLIA, SENZA SAPERE COME LOTTARE, SENZA POTER FARE NULLA!
E' PERLOMENO STRANO!...

ANCHE SE POSSIAMO DUBITARE DELL'ARRIVO IN CASA SUA DI QUEGLI ORRIBILI PERSONAGGI, LA PRESENZA DI QUEL GATTO, LA NOTTE PRECEDENTE, NON SEMBRA AFFATTO UNA ALLUCINAZIONE...
PENSA POSSA TRATTARSI DI UN BRUTTO SCHERZO?

...QUALCUNO CHE SI SAREBBE DIVERTITO A METTERE IN SCENA, NELLA REALTA', LE SITUAZIONI DELIRANTI CHE INVENTA NEL SUO ROMANZO?
EPPURE C'E' QUALCOSA...

SI', LO SO, WIGELOW E' STATO ESPLICITO: NON HA FATTO LEGGERE A NESSUNO IL SUO MANOSCRITTO, LO PORTA SEMPRE CON SE'!
QUINDI SIAMO AD UN PUNTO MORTO!

VOGLIO PASSARE A CASA SUA PER PRENDERE IN PRESTITO QUEL FAMOSO ROMANZO...
...DENTRO C'E' QUALCOSA CHE MI INTERESSA...
TO BE LET
FOOD
32

LA NOTTE STESSA...

OUAHH!
CHE FATICA IL TURNO DI NOTTE!..

SOPRATTUTTO OGGI, CHE ...
KRiii
!?

C'E' QUALCUNO?

?!

iiii
33

AVETE SENTITO?
CHE SUCCEDE?
LAGGIU'!
UN'INFERMIERA!!... SI DIREBBE LOUISA!
AAAAAAAiiiiii
QUI! QUI!! SONO QUI!!
NERVINO! SONO NERVINO E MONOSSO!
SI CALMI, SIGNOR WIGELOW, SI CALMI! VEDE BENE CHE NON C'E' NESSUNO!
NOOO! NO.!!
SIA RAGIONEVOLE! DEVE RIADDORMENTARSI!
PAK
NON MI AVRAI MAIIII!... UMPHF!
34

EPPURE SEMBRA MOLTO CALMO!
PER LA MISERIA! GLI ABBIAMO DATO UNA DOSE DI CALMANTE CHE ADDORMENTEREBBE UN CAVALLO!

QUANDO HA AVUTO LA CRISI?
QUESTA NOTTE, VERSO LE DUE... UNA DELLE NOSTRE INFERMIERE HA AVUTO... EHM... SI E' SENTITA MALE E HA GRIDATO NEL CORRIDOIO. GLI STRILLI HANNO SICURAMENTE SCATENATO LE SUE ALLUCINAZIONI...

...ERA IN PIEDI SUL LETTO CHE URLAVA E SI DIMENAVA!... PARLAVA DI UN CERTO "NERVINO" E DI UN ALTRO NON SO CHI!...
E, OVVIAMENTE, LEI NON HA VISTO NULLA?

NULLA! E NEMMENO IL SUO PUGNO! E' VELOCE IL SUO COLLEGA!
E ANCHE UN FOTTUTO BRUTO!
DA CHE PARTE GUARDAVA DURANTE LA CRISI?

MA CHE NE SO! DA QUELLA PARTE CREDO!

CHE COSA CERCA?
DI CAPIRE, DOTTORE ...SOLO DI CAPIRE!

E' NORMALE CHE LA BASE DELL'ARMADIO SIA BAGNATA?
BAGNATA?
35

MI DICA, DOTTORE... SE L'ISPETTORE WIGELOW HA ALTRE CRISI DI QUESTO TIPO CHE NE SARA' DI LUI?
CHE INTENDE DIRE?
NON LO SO: VUOLE TENERLO QUI, POTRA' TORNARE A CASA SUA?
TORNARE A CASA?... STA SCHERZANDO, SPERO!! SARA' IMMEDIATAMENTE INTERNATO IN MANICOMIO. EH, SI'!!
IL SUO COLLEGA E' PAZZO!! PAZZO DA LEGARE!!
E' QUELLO CHE HO CERCATO DI FARLE CAPIRE FINO AD ORA!...
...STAVOLTA NON SI TRATTA DI UNO SCHERZO!...
...O E' UNO SCHERZO TALMENTE PESANTE CHE NON SI PUO' PARLARE PIU' DI SCHERZO!...
...RESTA DA SAPERE CHI SONO COSTORO E QUALE VANTAGGIO POSSONO TRARRE DAL RICOVERO DI WIGELOW!...
INTERESSE PECUNIARIO? VENDETTA PERSONALE?...
...TORTURANO I FRAGILI NERVI DI QUELLO SFORTUNATO. GIOCANO A FARGLI CONFONDERE REALTA' E IMMAGINAZIONE... GLI PROVOCANO VIOLENTI CHOC NERVOSI...
...IN OGNI CASO UNA COSA E' CERTA: CHIUNQUE PUO' ENTRARE LA' DENTRO E FARE QUELLO CHE VUOLE!...
36

...SE QUALCUNO AVESSE VOLUTO ENTRARE NELLA CAMERA DI WIGELOW PER TERRORIZZARLO NON AVREBBE AVUTO DIFFICOLTA'!...
DISGRAZIATO!
FAIRBU
CALEF
BDV
BDV
CIRCLE
WHERE TO GET

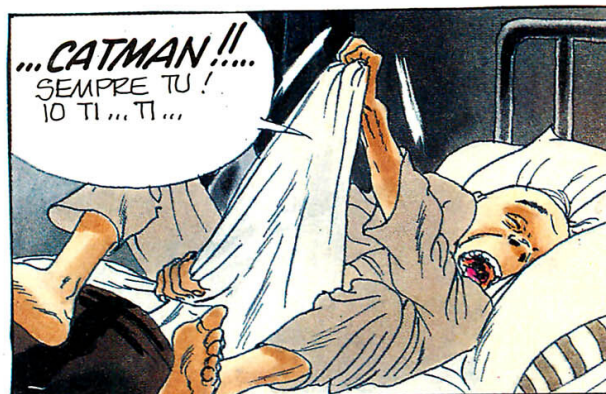
...QUANDO SONO ARRIVATI GLI INFERMIERI SI E' NASCOSTO NELL'ARMADIO...

...POI, CON LA CAMERA VUOTA E WIGELOW IMBOTTITO DI CALMANTI, SE NE E' ANDATO COME E' VENUTO...

...LA STESSA COSA QUI: CHIUNQUE POTREBBE VENIRE E GIOCARE AI FANTASMI!...

MA CHI? E CON CHE SCOPO?

SONO BURTON...
MI PUO' PASSARE IL COMMISSARIO?

SIR DIXON-SCOTT? SI', BURTON... SENTA, AVREI UN PIACERE DA CHIEDERLE...
VORREI CHE IL SERGENTE RICHARDS FOSSE AUTORIZZATO A CONSULTARE IL DOSSIER PERSONALE DELL'ISPETTORE WIGELOW. SO CHE NON E' AFFATTO REGOLAMENTARE, MA CONSIDERATA LA SITUAZIONE...
37

RICHARDS? AH! BENE, MI DICA... MORTI? TUTTI E DUE? FRATELLI O SORELLE?... NESSUNO? ...BENE... D'ACCORDO! SE HO BISOGNO D'ALTRO LA RICHIAMO, GRAZIE!

38

NESSUN PARENTE !... O PERLOMENO PARENTI PROSSIMI ! ... RESTANO DA VEDERE AMICI E CONOSCENTI ...

LA FAMIGLIA DENTON E LA FAMIGLIA WIGELOW COMUNICANO AFFRANTI LA MORTE DI JOHN MATHEW DENTON, SPIRATO L'UNDICI GIUGNO SCORSO PRESSO IL SUO DOMICILIO. I SUOI NIPOTI ALFRED DENTON E JAMES WIGELOW ...

TO' ?!

WIGELOW E DENTON ...
... NON C'E' DUBBIO, LA LETTERA E' DI QUEST'ANNO !... QUINDI IL DECESSO RISALE A MENO DI UN MESE.

BY JOE ! FINALMENTE UNA PISTA !

MISTER WIGGS !! ALLA FINE C'E' RIUSCITO ! MA COME HA FATTO ?!
CON LA DETERMINAZIONE, RAGAZZO MIO ! SOLO UN PO' DI DETERMINAZIONE !

... NON SO COSA MI STIA ACCADENDO ... E' ... E' STRANO ... D'UN TRATTO MI SENTO DISFARE ...
OH ... ANCHE ... IO ...

ECCO FATTO !... AVREMO PUR DIRITTO A QUALCHE ORA DI CALMA !...
ERA ORA !
39

NELLO STESSO ISTANTE
MI SCUSI, SIR, MA NON SAREBBE PIU' SEMPLICE TENDERE LA TRAPPOLA DIRETTAMENTE NELLA SUA CAMERA O ALMENO ALL'INTERNO DELLA CLINICA ?
FORSE SAREBBE PIU' SEMPLICE, MA ANCHE PIU' PERICOLOSO !

WIGELOW NON E' IN CONDIZIONI DI SOPPORTARE UN ALTRO CHOC - INOLTRE AVREMMO BISOGNO DI UN'AUTORIZZAZIONE, E NON SIAMO ABBASTANZA CERTI PER FARLO !
EPPURE LEI SEMBRA SICURO DEL FATTO SUO !...

NON AL CENTO PER CENTO PER CENTO ! ... DICIAMO CHE LA COSA E'... MOLTO PROBABILE...
... CREDO CHE QUEL TIPO SIA UN PERFEZIONISTA : SE DECIDE DI FAR INTERNARE WIGELOW, FARA' DI TUTTO E NON PERDERA' OCCASIONE PER PRODURRE ANCORA LE COSIDDETTE ALLUCINAZIONI !

ECCO... IO E VERA ANDREMO A NASCONDERCI IN QUEL BOSCO, LEI SERGENTE, METTA DUE DEI SUOI UOMINI ALL'INGRESSO DEL PARCO E SI METTA DIETRO LE SCALE, E NON SI MUOVA FINO AL MIO SEGNALE !...
ALL RIGHT, SIR !

COME LO RICONOSCEREMO ?
E' QUASI CERTO CHE INDOSSI DEGLI STIVALI E UN MANTELLO ... O FORSE UN TRENCH ...

... A MENO CHE NON LA PORTI IN UNA BORSA !
LA SUA FAMOSA TENUTA ?
DAVVERO PERSPICACE !

SSTTT !!
40

FALSO ALLARME!

MA MI DICA: QUELLO ZIO, QUEL PROZIO, ERA TALMENTE RICCO DA SUSCITARE UNA TALE INGORDIGIA?
NO, NON MOLTO RICCO! MA... BAH! DUE O TRE PROPRIETA', DELLE AZIONI IN UNA COMPAGNIA DI CARBONE, DIVERSI INVESTIMENTI, QUALCHE BEL MOBILE, QUALCHE GIOIELLO...

ATTENZIONE!!
NO! SONO DUE!

E' STRANO: SONO SICURAMENTE DUE, MA PORTANO PROPRIO LA TENUTA CHE HA DESCRITTO!
BY JOVE!!

EHI! VOI!!
???

COSA?!...
ALFRED! LA POLIZIA!!

SMASH

41

TRiii
TRiii

TRii
TRii

!!

SONO LAGGIU'!
SETACCIATE IL BOSCO!

HELLO!
!!

SIETE ANDATI VIA COSI' ALL'IMPROVVISO ... CHE AVETE DIMENTICATO QUALCOSA ... ECCO, VORREI RENDERVELA !...
?

RAC

SONO QUI !

COS'E' QUESTA CONFUSIONE ?
IO NON C'ENTRO NIENTE CON TUTTO QUESTO ! IO L'ACCOMPAGNAVO E BASTA !...

VI PRESENTO "NERVINO"! UNA DELLE TERRIBILI FIGURE CHE PERSEGUITAVANO IL POVERO WIGELOW !
MMMM ?!

MA LASCIATEMI ANDARE !! IO NON HO FATTO NIENTE !
PRIMA DI LASCIARLA ANDARE VIA, SIGNORA, DOVREI FARLE UNA RICHIESTA. PRESTO DETTO: IO E IL SERGENTE RICHARDS VORREMMO VEDERE IL COLORE DELLE SUE CALZE !

MA ?!... SIR !! NON E' AFFATTO VERO !! ...IO NON ... OH, MY GOD !!
VERA ! TOCCA A LEI !
NO! NO! LASCIATEMI !! NON NE AVETE IL DIRITTO !...

SIGNORI, VI PRESENTO NONOSSO, L'UOMO, O MEGLIO, LA DONNA-SCHELETRO: UN ALTRO INCUBO DELL'ISPETTORE WIGELOW !
IL SIGNORE E LA SIGNORA DENTON, PRESUMO !

...I BRAVI CUGINETTI, CHE GRAZIE ALLA LORO PICCOLA MESSA IN SCENA SPERAVAMO CHE IL FRAGILE WIGELOW RAGGIUNGESSE PRESTO IL CLUB DELL'ALTRO MONDO !... IN QUEL CASO AVREBBERO EREDITATO TUTTA LA FORTUNA DELLO ZIETTO !
SBAGLIO ?
NON ABBIAMO NIENTE DA DIRE !
MA CERTO !... EPPURE C'E' ANCORA QUALCOSA CHE MI SFUGGE ! COME AVETE SAPUTO DI QUELL'ACCIDENTI DI ROMANZO ?
QUALE ROMANZO ?
QUELLO CHE HA SCRITTO, WIGELOW, ACCIDENTI !... NEL QUALE SI PARLA DELLE CREATURE CHE VOI SCIMMIOTTAVATE !
NON SAPEVO CHE STESSE SCRIVENDO UN ROMANZO ! PROPRIO COSI', NON LO SAPEVO !!...
SMETTETELA DI FARE LA COMMEDIA ! CHE IO SAPPIA, QUESTI PERSONAGGI GROTTESCHI NON L'AVETE INVENTATI VOI !
MA SI' ! E' PROPRIO COSI' !... O ALMENO IN PARTE !...
CON JAMES, TANTI ANNI FA, QUANDO ERAVAMO BAMBINI...
LOCK & CO
...PASSAVAMO LE VACANZE INSIEME... AVEVAMO CREATO UNA GALLERIA DI PERSONAGGI MOSTRUOSI CON I QUALI GIOCAVAMO A SPAVENTARCI !... L'UOMO-GATTO, L'UOMO-SCHELETRO !... C'ERA ANCHE L'UOMO-SERPENTE, L'ORCO...
...UNA NOTTE MI ERO TRAVESTITO COME QUESTA SERA, UN BEL LAVORO, LO DEVO AMMETTERE ! E JAMES SI E' SPAVENTATO TALMENTE...
AHHH ! AAHHHH !!
...CHE HA SVEGLIATO TUTTA LA CASA. HA AVUTO UNA VERA CRISI DI NERVI !
AAAAAA
E' SEMPRE STATO UN TIPO SPECIALE, JAMES !

...QUANDO L'HO RIVISTO AL FUNERALE DELLO ZIO JOHN, HO SUBITO CAPITO CHE, A LIVELLO MENTALE, NON ERA CAMBIATO MOLTO !...
...DA LI' L'IDEA DI RIFARE LA VOSTRA VECCHIA SCENETTA !

BAH ... VOLEVA ESSERE UNA SPECIE DI SCHERZO !
MA CERTO ! UNO SCHERZO INDIRIZZATO A PRIVARLO DELLA SUA EREDITA' !
PORTI VIA QUESTO BASTARDO, SERGENTE !

OH ! EHI ! IO NON HO UCCISO NESSUNO !! DEL RESTO ERA GIA' PAZZO !!! E' UN IDIOTA, WIGELOW : UN IDIOTA !!

BENE ! ADESSO DOVREMO CONVINCERE IL DOTTOR WAINES A SOSPENDERE L'INTERNAMENTO DI WIGELOW ...
...O MEGLIO DI FARLO MANDARE IN UNA CASA DI RIPOSO, NE CONOSCO UNA MOLTO CONFORTEVOLE NEI PRESSI DI STRATFORD ...

TRE SETTIMANE DOPO ...

VERA !! CLIFF !! COME SIETE STATI GENTILI E VENIRE !

...VI DEVO GIA' TANTO ! DOVE SAREI A QUEST'ORA SENZA DI VOI ? QUEL BANDITO DI FRED NON AVREBBE ESITATO A ...
CHE BEL VESTITO INDOSSA, VERA ! BRILLA DI LUCE PROPRIA ! E' COSI' BELLA, COSI' ...

POSSO DARLE UN BACIO ?
15

... SIETE TUTTI COSI' CARINI CON ME! SIR DIXON-SCOTT E' PASSATO A TROVARMI, IERI, PER ASSICURARMI CHE MI AVREBBE CONSERVATO UN POSTO A SCOTLAND YARD... MA NON NE SONO SICURO: CON I SOLDI DELL'EREDITA' POTREI BENISSIMO CONSACRARMI ALLA SCRITTURA ...
AH! NON VE L'HO DETTO: HO COMINCIATO UN NUOVO ROMANZO!...

ANCORA UNA STORIA DEL TERRORE, IMMAGINO!
OH, NO! ASSOLUTAMENTE!... HO DECISO DI SCRIVERE DEI ROMANZI D'AMORE! MI HANNO DETTO CHE E' UN GENERE CHE TIRA...

... E POI, SE LI SOGNERO' LA NOTTE, ALMENO SARANNO DEI BEI SOGNI!
PRENDA: HO GIA' I PRIMI CINQUE CAPITOLI.

... ALLORA, APPROFITTANDO DEL SUO VANTAGGIO, IL FOCOSO JAMES WIGELOVE PRESE LA BELLA VERANIA PER LA VITA ATTIRANDOLA A SE'...

WIGELOVE? VERANIA?!

MMMMM... VERANIA!...

ORBENE, CLIFTON, CHE CI FA QUI?... CI PORTI QUALCOSA DI FRESCO, PIUTTOSTO!
OH, JAMES! CHE FELICITA'!...

FINE

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995

Carissimi amici e Soci del Comic Art Club, i nostri periodici sono i seguenti:
Comic Art 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.
L'Eternauta 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.
Grandi Eroi Serie Oro (Sandman, Death, Deadman) 48 pp., lire 4.000; 64 pp., lire 5.000; 96 pp., lire 7.000, col., bross., mensile.
All American Comics (The Book of Magic, Phantom Stranger, Enigma) 48 pp., lire 1.900; 64 pp., lire 2.900, col., spillato, mensile.
Horror (Sandman) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.
Collection (Swamp Thing) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.
Capolavori dei Comics (Hellblazer) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.
Detective Story (Shade) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.
Avventura (Legend) 32 pp., b/n, spillato, lire 1.900, mensile.
I Classici (Mandrake) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.
Oscar dell'Avventura (Phantom) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.
Best Comics (personaggi vari) 64 pp., lire 5.000; 80 pp., lire 7.000; 96 pp., lire 8.000, col., bross., mensile.
Letteratura Illustrata (Humor) 64 pp., col., spillato, lire 2.800, mensile.
Questo materiale potrà da Voi essere acquistato in edicola o essere richiesto presso di noi.
Secondo consuetudine offriamo agli associati al Comic Art Club molte facilitazioni:
I Soci del Club sono circa 1.000 e usufruiscono delle seguenti condizioni:
Soci Benemeriti: con 900.000 anticipate essi ricevono tutto il materiale editoriale come da programma del Club (vedi sotto) con spese a nostro carico;
Soci Sostenitori: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono tutto il materiale pagandolo al ricevimento con lo sconto del 50%. La quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994;
Soci Ordinari: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono i volumi scelti nel programma 1995 con lo sconto del 30%. Anche in questo caso la quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi della Comic Art di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994.
Tutte le categorie di Soci hanno il diritto di poter richiedere materiale arretrato del Club e di tutti i periodici prodotti fino al 31 dicembre 1994 con lo sconto del 50% purché ordinino 300.000 lire di materiale (scontate a lire 150.000).
Tutti i volumi "Disney", anche quelli di nuova produzione, sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.
Costo degli abbonamenti dei periodici (per quelli non compresi nella seguente lista non esiste la formula dell'abbonamento):
Comic Art 12 numeri lire 84.000;
L'Eternauta 12 numeri lire 84.000;
Flash Gordon n. 9 e n. 10 (anni 1938/39) saranno disponibili dal 1º novembre 1994 e coloro che si affretteranno a sottoscrivere l'iscrizione al Comic Art Club potranno riceverli versando un ulteriore contributo di lire 20.000 (i due volumi sono infatti prezzati a lire 50.000 cd).
Cari saluti.

Rinaldo Traini

PROGRAMMA

(YK 155) WASH TUBBS
Wash all'assalto - b/n - 80 pp. L. 40.000
(YK 156) WASH TUBBS
L'arca di Noè - Hobos - 88 pp. L. 40.000
(NCN 335) TOPOLINO - sunday 1975
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 336) TOPOLINO - sunday 1976
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 337) TOPOLINO - daily 1986
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 338) TOPOLINO - daily 1987
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 339) AGENTE SEGRETO X-9
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 350) DICK TRACY
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 340) RIP KIRBY
b/n - 48 pp. L. 32.000
(NCN 341) RIP KIRBY
b/n - 48 pp. L. 32.000
(NCN 342) PHANTOM - sunday 1993
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 343) PHANTOM - daily 1994
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 344) PHANTOM - daily 1977
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 345) PHANTOM - daily 1978
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 346) MANDRAKE - daily 1957/58
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 347) MANDRAKE - daily 1958/59
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 348) MANDRAKE - sunday 1964
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 349) MANDRAKE - daily 1992
b/n - 88 pp. L. 32.000
(SM 83) GORDON di A. Raymond
Le nozze di Ming - col. - 40 pp. L. 50.000
(SM 84) GORDON di A. Raymond
La regina delle nevi - col. - 32 pp. L. 50.000
(SM 85) Topolino aviatore postale
col. - 36 pp. L. 40.000
(SM 86) Topolino giornalista
col. - 32 pp. L. 40.000
(SM 87) Topolino e il tesoro di Clarabella
col. - 40 pp. L. 40.000
(SM 88) Topolino e il pirata Orango
col. - 36 pp. L. 40.000
(SM 89) Topolino e lo struzzo Oscar
col. - 28 pp. L. 40.000
(SM 90) Topolino agente
della polizia segreta - col. - 48 pp. L. 40.000
(SM 91) Topolino nella casa dei fantasmi
col. - 40 pp. L. 40.000
(SM 92) Topolino e l'uomo nuvola
col. - 44 pp. L. 40.000
(SM 93) Fratel Coniglietto
e la nuova maestra - col. - 32 pp. L. 32.000
(SM 94) L'albero dei soldi - col. - 32 pp. L. 32.000
(SM 95) Ciao Paperino - col. - 32 pp. L. 32.000
(SM 96) Paperi e Papere - col. - 32 pp. L. 32.000
(GD 249) WALT DISNEY SUNDAY PAGES
1947/1 - col. - 32 pp. L. 40.000
(GD 250) WALT DISNEY SUNDAY PAGES
1947/2 - col. - 32 pp. L. 40.000
(GD 215) MICKEY MOUSE daily 1937/1
b/n - 32 pp. L. 32.000
(GD 216) MICKEY MOUSE daily 1937/2
b/n - 32 pp. L. 32.000
(GD 251) BRICK BRADFORD di P. Norris
sunday 1959/60 - col. - 32 pp. L. 32.000
(GD 252) BRICK BRADFORD di P. Norris
sunday 1960 - col. - 32 pp. L. 32.000
(GC 25) Grandi Capolavori Disney
R. Scarpa (7) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 26) Grandi Capolavori Disney
L. Bottaro (4) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 27) Grandi Capolavori Disney
G. B. Carpi (5) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 28) Grandi Capolavori Disney
R. Scarpa (8) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 29) Grandi Capolavori Disney
B. Wright (3) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 30) Grandi Capolavori Disney
J. Bradbury (2) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 31) Grandi Capolavori Disney
P. Murry (4) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 32) Grandi Capolavori Disney C. Buettner - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(YK 157) Li'l Abner daily 1936/37 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(YK 158) Li'l Abner daily 1937/38 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori 1947/1 - 208 pp.	L. 100.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori 1947/2 - 208 pp.	L. 100.000
Totale	**L. 1.948.000**
Sconto	L. 974.000
	L. 974.000
Iscrizione	L. 80.000
TOTALE	**L. 1.054.000**

PIANO ECONOMICO

Cari amici e Soci del Comic Art Club,
la produzione 1995 ammonta a L. 1.948.000
versando la quota di Lire 80.000
si hanno le seguenti opportunità:

Soluzione A
Acquisto totale della produzione
e omaggio con volumi scelti
sul Catalogo pari all'importo
dell'iscrizione di L. 80.000
con acquisizione dell'intera produzione
1995 con lo sconto del 50% L. 974.000
iscrizione L. 80.000
Spesa totale con
Soluzione A **L. 1.054.000**

Soluzione B
Se come omaggio il Socio sceglie
i due volumi di "Flash Gordon",
dovendo defalcare L. 80.000
dalla produzione totale la spesa
annuale sarà:
Produzione completa (ved. *Soluzione A*) L. 974.000
Omaggio scelto da defalcare L. 40.000
L. 934.000

Iscrizione L. 80.000
Spesa totale annuale con
Soluzione B **L. 1.014.000**

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei soci Benemeriti è stato fissato in L. 900.000.

REGOLAMENTO

1) Le iscrizioni per il 1995 si aprono il 1° novembre 1994.
2) La quota di iscrizione per il 1995 per Soci Sostenitori e Ordinari è di L. 80.000 (ottantamila) per l'Italia e l'Estero. I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento. I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente Regolamento (ad eccezione dei volumi Disney sui quali viene applicato lo sconto del 50% a tutte le categorie di Soci).
3) Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con una unica quota (Lire 900.000), l'intero ammontare della produzione 1995 maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '95 realizzato nel corso dell'anno dalla Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali sorprese e tutti gli omaggi.
Sono escluse tutte le serie non contemplate nel programma. La quota di Socio Benemerito per il 1995 è stata fissata in Lire 900.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pur usufruisce del 50% di sconto) di Lire.154.000.
Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.
4) Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.01.95 sono rappresentati da:
- due volumi di "Flash Gordon" di A. Raymond - tavole domenicali del 1938/39 a 4 colori (fotografate dagli originali) salvo il pagamento della differenza (i volumi costano Lire 50.000 cadauno);
oppure:
- pubblicazioni da scegliere tra quelle edite dalla Comic Art per un importo di Lire 80.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono comprese tutte le pubblicazioni periodiche della Comic Art diffuse attraverso le edicole, purché edite fino al 31.12.94.

ATTENZIONE!! Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.01.95.

5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di Catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di catalogo. Sono considerati arretrati i volumi editi fino al 31.12.94. I volumi editi dopo tale data fanno parte naturalmente del programma 1995.
6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1995, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.94.
7) I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.
8) Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari e sono state fissate nella cifra forfettaria di Lire 4.000 per ciascun pacco.
9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1995 dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.
10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a:

COMIC ART
Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma
c/c postale 70513007
Tel. (06) 5413737 (5 linee R.A.)
Telefax (06) 5410775 (linea sempre inserita)

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 900.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '95 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione delle pubblicazioni non contenute nel Programma '95, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati tutte le pubblicazioni periodiche edite dalla Comic Art e diffuse attraverso le edicole, purché prodotte fino al 31.12.94.

SOCI SOSTENITORI ABBONATI

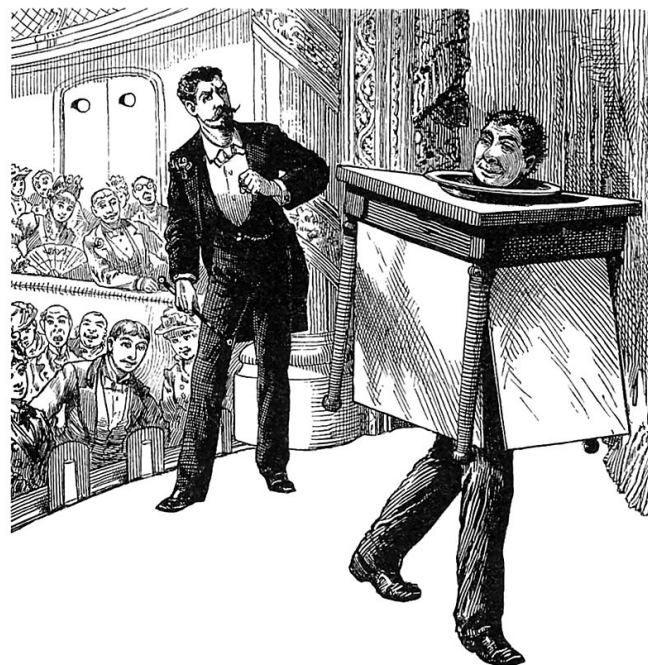
Versano la quota di Lire 80.000 e si impegnano ad acquistare tutta la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '95 con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore a sue spese o ritirato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal Catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici.

SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 80.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono essere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Il materiale editoriale viene spedito al Socio Ordinario a sue spese o ritirato direttamente. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti al prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici).

Tutti i volumi "Disney" sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

POSTETERNA

Caro Eternauta, ti scrivo di seguito i miei giudizi sulla rivista.
Giudizio totalmente negativo riguardo il cambiamento di definizione, "La rivista del fantastico", e di contenuti: a me non interessa quasi nulla di war games, computer games, giochi d'azzardo, da tavolo, di carte, eccetera. Io sono un appassionato di **fumetti** e voglio acquistare "L'Eternauta" trovandoci soprattutto fumetti. Gli appassionati di boardgames, giochi di ruolo ecc., possono ben soddisfare le loro passioni, che io, sia chiaro, rispetto del tutto, rivolgendosi alle diverse riviste specializzate in materia, che non mancano, mi pare, nelle nostre edicole. Visto che siamo "in media res", aggiungo che i redazionali sono decisamente troppi. Insomma, vorrei più fumetti e meno articoli.
Come ho già scritto in una lettera indirizzata a "Comic Art", plaudo alle lunghe storie a fumetti autoconclusive. Tuttavia personalmente non apprezzo che vengano pubblicati personaggi le cui avventure sono già in fase avanzata di svolgimento, vedi ad esempio il ventiduesimo episodio del "Vagabondo dei limbi". Gradirei, insomma, una maggiore completezza nella pubblicazione degli episodi di ogni serie. Che senso ha, per esempio, farci leggere il quarto capitolo di una saga di Moebius? Dove andiamo a trovare i relativi primi tre episodi affinché si possa meglio entrare nella vicenda e capirne e apprezzarne i particolari e le sfumature se non addirittura tutto quanto viene narrato in esso? Credo sia anche una questione di serietà quella di pubblicare integralmente un qualsiasi fumetto dal primo episodio. Chiedete ai vostri fedeli acquirenti di opere cronologiche di Topolino, Gordon, Mandrake e Phantom, cosa ne pensano in proposito...
Del resto, caro Eternauta, mi conosci bene; ti ho già scritto diverse volte e sai che "L'Eternauta" targato Comic Art non mi è mai piaciuto granché; l'attuale "rivista del fantastico" mi piace ancora di meno, con le sue venti-trenta pagine di redazionali su argomenti di cui mi interessa poco o niente e che quindi salto spesso a pie' pari dopo averne letto i titoli. Per questo spero nel rinnovamento di cui parlano Traini e Cosulich, anche se con la speranza che sia solo un mio infondato pessimismo, temo che anche "Comic Art" venga snaturata in qualcosa che alla fine non sappia né di carne né di pesce.

Costantino Rossi

Caro, affezionatissimo Costantino, la tua costanza nel seguirci ci testimonia che, tutto sommato, le nostre riviste debbano necessariamente contenere degli elementi per te positivi e interessanti, altrimenti rinunceresti a stanziare le settemila più settemila lire mensili per il loro acquisto! È vero, però. che difficilmente si scrive ad una rivista in edicola da tanti anni per sottolineare i meriti e le cose che vanno bene, perciò devo dire che le tue lettere vengono lette sempre con attenzione e ci danno un po' il termometro dei gusti di una parte del pubblico. I redazionali de "L'Eternauta" risultano graditi alla maggior parte del pubblico, per cui, almeno per ora, rimarrà invariata la formula attuale. Su "Comic Art" invece, sono alle liste dei cambiamenti che avrai modo di riscontrare tu stesso.
Per quanto riguarda la pubblicazione a tranches, oppure a storia già iniziata, di alcune avventure a fumetti, ci dispiace dover arrivare a tan-

to, amanti e rispettosi come siamo delle cronologie, ma a volte è l'unico modo per presentarvi opere che altrimenti in Italia non vedrebbero mai la luce. Speriamo che "L'Eternauta" e "Comic Art" continuino ad avere per molti anni il loro sapore ben definito, di carne o di pesce che sia, e che tu possa scriverci al più presto una lettera che esterni la tua soddisfazione per la qualità dei prodotti da noi editati.

Caro Eternauta, sono un lettore della provincia di Milano, grande appassionato di fumetti, e ti scrivo per chiederti un parere. Sono stato, in questo autunno terribilmente pieno di eventi, alla manifestazione "Cartoomics" che si è tenuta nella mia città; in seguito, ho fatto armi e bagagli per recarmi a Lucca; e poi, dulcis in fundo, sono approdato nella capitale per EXPOCARTOON. Lasciando da parte le mie preferenze per le singole manifestazioni, a me sembra che gli organizzatori si stiano facendo una lotta infernale! Perché le fiere sono tutte concentrate nello stesso periodo? Come può questo fatto dare un buon riscontro a livello di pubblico? Non credo che tutti siano maniaci come lo sono io, né tantomeno credo che molti siano in grado di sostenere tre trasferte così ravvicinate tra loro, con gli annessi e connessi dal punto di vista logistico. Non si potrebbero dilazionare meglio i singoli eventi?

Matteo Del Grande

Caro Matteo, i periodi migliori per organizzare una fiera del fumetto sono sicuramente quello autunnale e quello primaverile; va da sé, quindi, che le manifestazioni più importanti si accavallino tra di loro. Per quanto riguarda la Comic Art, l'evento EXPOCARTOON può contare sul bacino di utenza della città di Roma, che da solo giustifica un'iniziativa del genere! È chiaro e auspicabile che vorremmo essere invasi dalle genti di tutto lo stivale (e così è successo, in realtà!), e per agevolare questo esodo abbiamo spuntato delle ottime convenzioni con ottimi alberghi e ristoranti, in maniera tale che i viaggiatori del fumetto possano passare quattro giorni di vacanza in una delle più belle e importanti capitali del mondo. L'evento lucchese ha dalla sua anni e anni di tradizione, e questo fa senz'altro gioco per le casse della manifestazione. Agli organizzatori di "Cartomics", invece, basterebbe portare nello spazio Milano Nord tutti gli appassionati meneghini, e vale quindi in un certo senso lo stesso discorso fatto per la manifestazione romana. Non deve essere un gioco al massacro e neanche c'è bisogno di eleggere un vincitore e di stilare la lista dei vinti; le manifestazioni di qualsiasi tipo, se ben organizzate, hanno il potere di smuovere le masse, e sappiamo tutti quanti e quanto generosi siano gli appassionati di comics.

Caro Eternauta, sono una ragazza di ventisette anni che continua ad inseguire le utopie e ad acquistare i tanto bistrattati giornalini! La mia casa è totalmente invasa dalle serie americane e da quasi tutto quello che esce in Italia (certi fumetti dozzinali e disegnati da cani non riesco proprio a comprarli!) e non so più dove stipare le mie numerose collezioni.
Il mio fidanzato, al contrario, non ne vuol proprio sapere di fumetti, e l'unica rivista che riesco a fargli sfogliare e leggiucchiare ogni tanto è proprio "L'Eternauta".
Appassionato di Fantasy e Giochi di ruolo, anche lui ha le sue belle stranezze, per cui trova abbastanza interessanti gli articoli che recentemente impreziosiscono la tua bella rivista.
Io volevo solamente farti i complimenti perché riesci, nonostante le milleuno, comprensibilissime, difficoltà, a portare in edicola un ottimo prodotto, che tiene alto il vessillo della fantasia.
Continua così.

Marina Venezia

Cara Marina, grazie per le belle parole! Siamo contenti che "L'Eternauta" abbia saputo mettere d'accordo due persone con i gusti così diversi, ma in fondo la chiusa della tua lettera fa perfettamente centro: fumetti, cinema, giochi di ruolo, e tanto altro ancora, altro non sono se non manifestazioni diverse della stessa straripante voglia di evasione e della stessa necessità di vivere la vita con fantasia. Per te vale lo stesso invito: continua così!

Caro Eternauta, come lettore assiduo di fantascienza e di mistero a tutto tondo, amo e ammiro a non finire i libri di Stephen King. Ritengo, e non sono il solo, che il suo capolavoro in senso assoluto sia e rimanga "It", e sarei felicissimo se qualche bravissimo cartoonist ne tentasse la riduzione a fumetti. Che ne pensi? È un'idea fattibile?

Marcello Celluprica

Caro Marcello, il re del terrore ha scritto decine di romanzi e centinaia di racconti che si prestano a riduzioni cinematografiche e – perché no? – a fumetti. Per quanto riguarda "It", il film è stato già fatto e il risultato lo hai potuto sicuramente valutare tu stesso.
Per ridurre l'opera a fumetti, secondo me occorreerebbe lo sforzo titanico di una dozzina di autori, invaghiti quanto te della stupenda e toccante storia che ha come protagonisti sette ragazzi e, soprattutto, Derry, la fantomatica città del Maine che è sempre stata al centro delle opere di questo inquietante ed abilissimo costruttore di emozioni violente.
Per trasporre a fumetti le mille e passa pagine del romanzo originale, infatti, non è possibile ricorrere ad un solo cartoonist ma ad un'équipe tipo quelle messe su nel corso di decenni dalla Marvel o dalla D.C., vere e proprie scuderie piene zeppe di talenti della matita. Se qualcuno dovesse cimentarsi con una tale, titanica opera, te lo faremo senz'altro sapere!

L'Eternauta

Le meraviglie del Giurassico

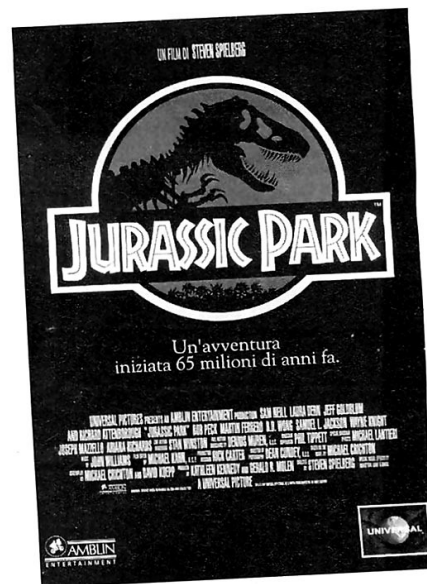
di Roberto Genovesi

Un lancio in grande stile anche per il mercato dell'homevideo.

Il film "Jurassic Park" uscì in Italia, contro tutte le norme antisfiga, venerdì 17 settembre 1993. Un "passo falso" che non servì a nulla visto l'enorme successo che questa pellicola ebbe nelle 343 sale cinematografiche italiane. "Jurassic Park" incassò infatti ben 47 miliardi di lire mentre, a livello mondiale, riuscì a raggiungere quota 900 milioni di dollari.

La trama di questo ennesimo gioiello degli effetti speciali di Steven Spielberg si richiama, in linea di massima, all'omonimo romanzo di Michael Crichton ma con qualche semplificazione in più (forse di troppo) nella narrazione degli eventi.

Nonostante il fortissimo richiamo di pubblico, l'enorme movimento di merchandising di contorno e i meravigliosi effetti visivi, "Jurassic Park" è un film troppo lineare (oserei dire che la trama non esiste affatto a meno che non intendiate per "trama" una storiella in cui dinosauri scappati al controllo umano in un gigantesco parco ammazzano e distruggono a destra e a manca) che si regge solo sul sense of wonder prodotto dallo stupendo lavoro al computer degli addetti agli effetti. Crichton scrive libri pensando a quando sarà realizzato il film e molti suoi romanzi sono diventati, sempre con apprezzabile successo, pellicole cinematografiche ma nel caso di "Jurassic Park" il film non rende giustizia al libro molto più complesso e ricco di sfumature anche se copiato di sana pianta dal racconto "Uova Fatali" di Bulgakov. In definitiva Jurassic Park è un film splendido (se il metro è dato dagli effetti speciali) ma mediocre (se vogliamo giudicarlo dallo spessore della sceneggiatura). Forse, e senza sacrificare troppo l'occhio, si poteva fare di meglio attingendo dal libro di Crichton ma probabilmente il romanzo dello scrittore americano è stato solo un pretesto per fare sfoggio di effetti speciali.

In *collaborazione con:*
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.

QUATTRO FANTASMI PER UN SOGNO
regia di Ron Underwood, 99 min., CIC Video.
Un aspirante cantante lirico, una single costretta a lavorare di notte per sfamare i suoi piccoli, un abile topo d'appartamenti e una giovane donna piena di dubbi vengono coinvolti in un incidente mortale su un autobus. Ma quello che non è possibile fare da vivi si può fare da fantasmi e i quattro "dubbiosi" esseri ormai morti e non mortali se ne accorgono in questa divertente commedia americana condita con un pizzico di languido romanticismo da lacrimuccia finale.
Un film da vedre in famiglia di fronte al fuoco del caminetto...per chi ce l'ha.

I TRE MOSCHETTIERI
regia di Stephen Herek, 100 min., Walt Disney Home Video.
Molti romanzi d'avventura di successo sono passati attraverso l'interpretazione della Disney.
Non è scampato alla regola nemmeno "I tre moschettieri" del buon Dumas ma, visto che il film doveva rivolgersi alle famiglie e ai bambini soprattutto, la casa cinematografica del buon Walt ha visto opportuno di apportare qualche ritocco alla trama originale.
Non si parla più di corna tra re e regina o di gioielli rubati ma di una classica storia di spie – per buona pace di uno scialbissimo D'Artagnan.
Per il resto scorribande, inseguimenti, battute "all'americana", un cattivo che è cattivissimo e quattro buoni che sono, naturalmente, buonissimi. Per bambini e per (beati loro se esistono ancora) adulti-bambini.

BANDIT
regia di Hal Needham, 87 min., CIC Video.
Terribile film di Hal Needham reclamizzato come "famoso maestro di scene mozzafiato". L'America dipinta nella pellicola (per fortuna corta) è quella dei camionisti, delle belle figliole e delle fattorie di campagna con contorno di FBI, parenti cattivi che hanno qualcosa da nascondere e, per via di un po' di pubblicità che non guasta mai, lottatori di Wrestling. La purea così assortita si rivela indigesta fin dalle prime battute.
A chi arriva alla fine sarà assegnata una medaglia al valore.

IL MIO AMICO BEN
21 min, Walt Disney Home Video Miniclassici.
Corti o lunghi i cartoon della Disney sono una delizia per gli occhi e gli orecchi. Decisamente divertente anche questo classico cortometraggio che vuole essere parodia e al contempo omaggio alla figura di Beniamino Franklin grazie ad un topolino dallo sguardo furbo e impunito. Ventuno minuti di assoluto divertimento che valgono oro di questi tempi. Non sarebbe davvero male se la Disney tornasse a puntare sulla dimensione del cortometraggio visti gli ottimi risultati del passato.

Comic Art News

a cura de L'Eternauta

In questo mese di dicembre la Comic Art vi offre innumerevoli occasioni per i regali di Natale

COMIC ART n. 122 (colore e b/n, bross., 112 pp., L. 7.000). Questo numero della rivista dello spettacolo disegnato vi presenta: **Notti selvagge** di Franz, **Inferno 1999** di Semerano. Chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano de **I Capolavori del Fumetto Italiano** con **L'isola Giovedì** di F. Caprioli.

COMIC BOOK DC - Sandman n. 10 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Sandman offre un banchetto agli aspiranti al possesso dell'Inferno e ascolta tutte le loro esigenze; alla fine la chiave dell'Ade sarà affidata a due angeli del Paradiso, fra la delusione e la rabbia generale. Mentre i due esseri celesti si danno da fare per migliorare l'Inferno, Dream si riappacifica con il suo antico amore, Nada.

COMIC BOOK DC - Shade n. 10 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Mentre Shade torna vittorioso dal folle West in cui era finito, Kathy decide di tornare a casa per superare un suo blocco psicologico. L'uomo di Meta, dopo aver sconfitto definitivamente American Scream e spedito in Paradiso lo spirito del suo Pettorale, si trova a che fare con uno psicopatico che odia il Natale... e viene anche scambiato per il nuovo Gesù Cristo.

COMIC BOOK DC - Swamp Thing n. 8 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). In Louisiana si aggira un serial Killer che si crede l'Uomo Nero: finirà nelle sabbie mobili dopo aver visto la nostra Cosa della Palude. Dopo questo incontro col mostro, sempre seguendo le indicazioni di Constantine, Swampy deve occuparsi di una casa dalla bizzarra architettura.

COMIC BOOK DC - Hellblazer n. 8 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Finita la saga della Macchina della Paura, Constantine va a trovare Jerry, un suo pittoresco amico. Poi il nostro John si troverà coinvolto in una macabra festa neo-pagana con sottofondo di armi segrete.

ALL AMERICAN COMICS n. 11 **- Dr Occult** (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Apparso per la prima volta sul lontano n.6 di "New Fun Comics", questo personaggio estremamente acuto nel risolvere casi "polizieschi" approda a New York City negli anni Venti, assumendo il nome di Richard Occult e si specializza in crimini legati al mondo del paranormale.

L'ANELLO DEI NIBELUNGHI (seconda parte) **- Grandi Eroi** n. 119 (colore, bross., 48 pp., L. 4.000). Di Roy Thomas & Gil Kane. Riduzione a fumetti ad opera di due maestri della comic art, di un classico di tutti i tempi. **Sigfrido**.

COMIC BOOK LEGEND n. 7 **- Hellboy: Seed of destruction** (b/n, spill., 32 pp., L. 1.900) di Byrne & Mignola. I due autori che dividono le pagine di questa nuova miniserie targata Legend non sono certo tra i più prolifici che si possano trovare, ma certamente costituiscono due modelli inarrivabili per la qualità dei loro lavori che ne hanno fatto due stelle del mercato americano e dei precisi punti di riferimento per i lettori e per giovani autori, e non solo quelli.

BEST COMICS n. 34 **- I giardini di Edena** (colore, bross., 64 pp., L. 5.000). Di Moebius. Una splendida storia fantascientifica del maestro della bedé.

COMIC ART GAMES n. 3 **- L'Eternauta** (Lire 9.900). Terza uscita dell'originale iniziativa della casa editrice Comic Art: animare in un videogame gli eroi del fumetto classico d'autore.
Questa volta è il turno de **L'Eternauta**.

MANDRAKE n. 40 (b/n, bross., 48 pp., L. 2.500). **La regina d'ebano** è la storia presentata in quest'albo di dicembre. Ambientazione esotica per i disegni di Phil Davis, ideata da Lee Falk. Seguono in appendice le avventure dell'**Agente Segreto X9**, con la seconda parte de **La scarpetta di Cenerentola**, di Austin Briggs.

PHANTOM n. 40 (b/n, bross., 48 pp., L. 2.500). Due le avventure di **Phantom** in questo numero di dicembre: **La regina dell'isola sconosciuta** e **Il fiume della discordia**, di Lee Falk & Wilson McCoy. Continuano le avventure di **Brick Bradford** con la nona puntata de **La Fortezza di Alamoot** di William Ritt & Clarence Gray.

SPECIAL MONGO 81 - Paperino ne inventa un'altra (colore, bross., 32 pp., L. 32.000). Vi presentiamo in questo volume le tavole domenicali autoconclusive di Paperino del 1942, disegnate dal grande Taliaferro su testi di Karp.

SPECIAL MONGO 82 - Provaci ancora Paperino (colore, bross., 32 pp., L. 32.000). Proseguono le tavole domenicali autoconclusive di Paperino del 1942-43, realizzate dal duo Karp, Taliaferro.

GERTIE DAILY 247 - Brick Bradford sunday pages 1958 (colore, spill., 24 pp., L. 32.000). Il volume presenta le tavole domenicali del famoso eroe ideato da Ritt, disegnato da Gray e, a partire dal 1957, da Norris. Questo volume presenta l'episodio **Oltre le stelle**.

GERTIE DAILY 248 - Brick Bradford sunday pages 1959 (colore, spill., 24 pp., L. 32.000). Proseguono le tavole domenicali di Brick Bradford disegnate da Norris. Questo volume presenta l'episodio **Iperspazio!**.

DICK TRACY n. 2 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.000). Eccoci al secondo appuntamento con il detective più famoso del mondo. In questo mese di dicembre vi presentiamo la storia **Ginger** di Chester Gould.

BRACCIO DI FERRO n. 3 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.000). Tornano in questa collana della Comic Art le gesta più classiche dell'irascibile e divertentissimo marinaio di Elzie Crisler Segar. In questo numero **Popeye re di Popilania**.

ANTEFATTO

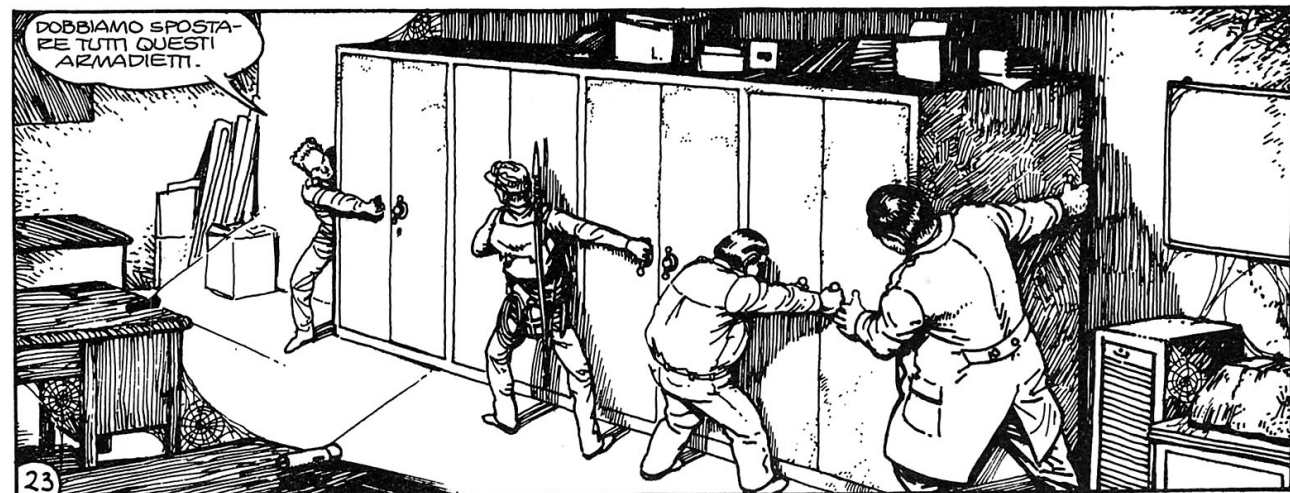
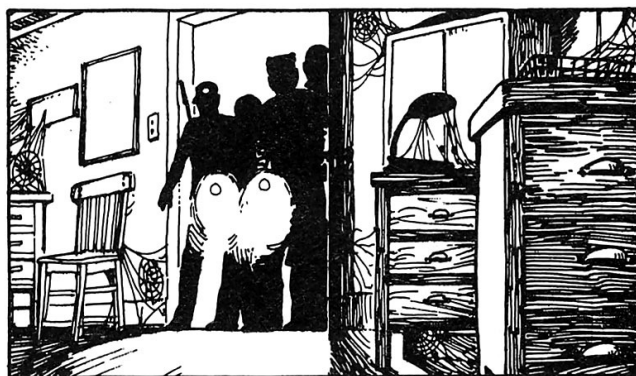
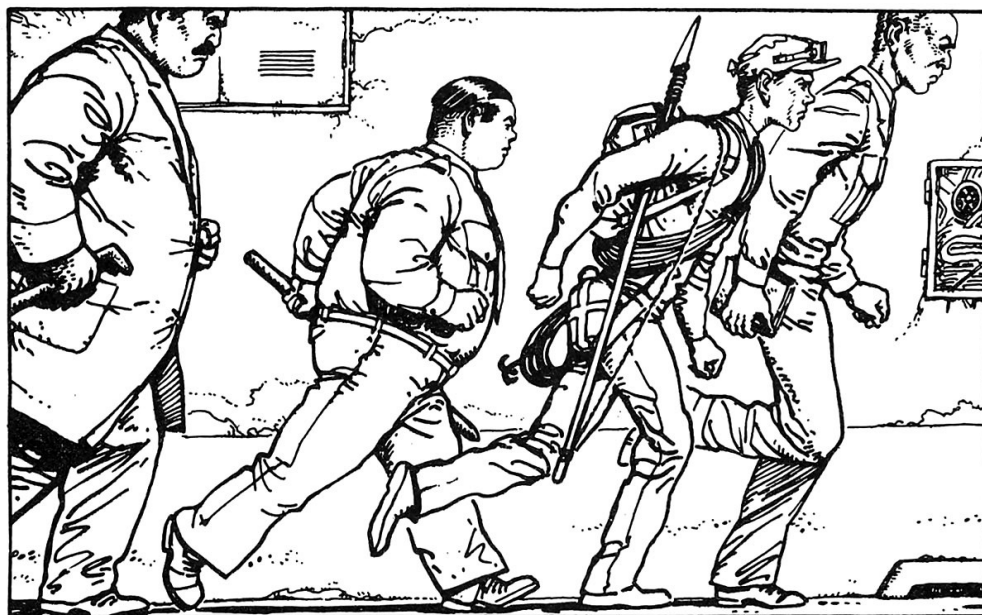
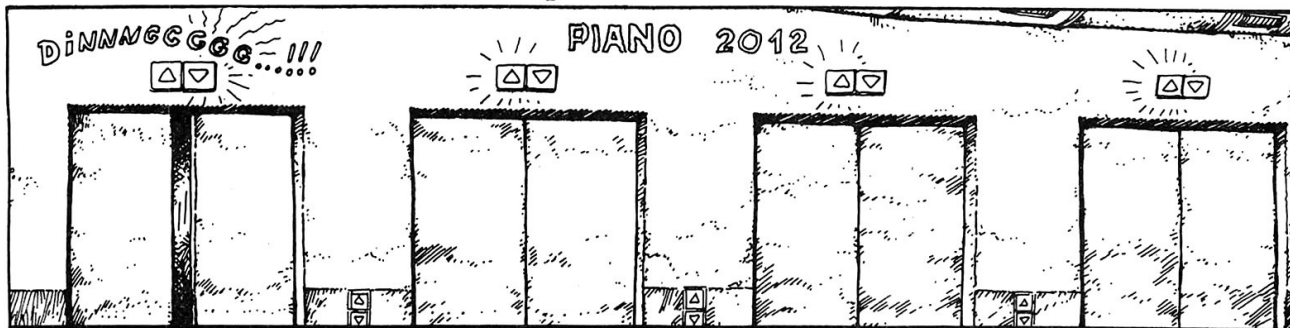
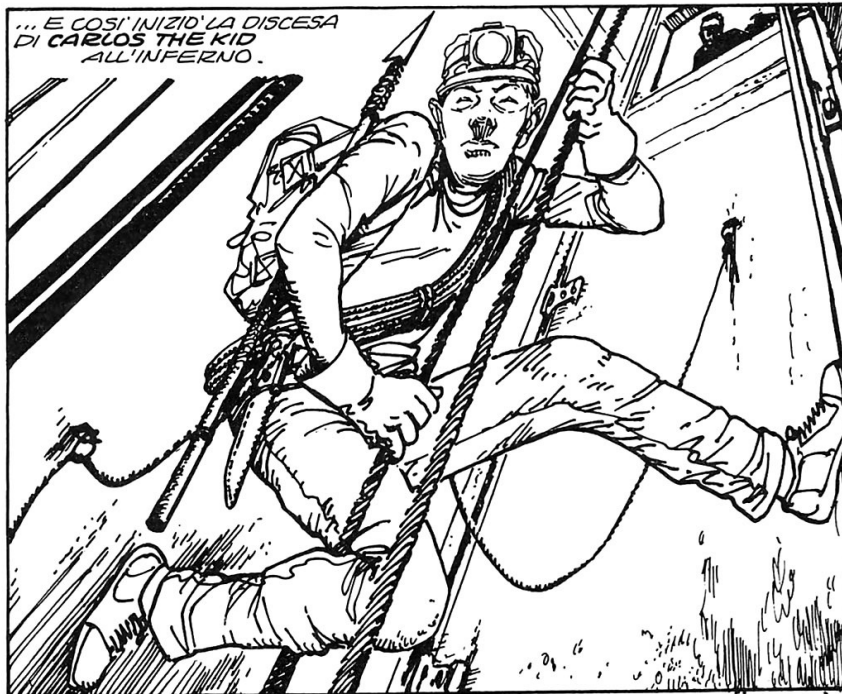
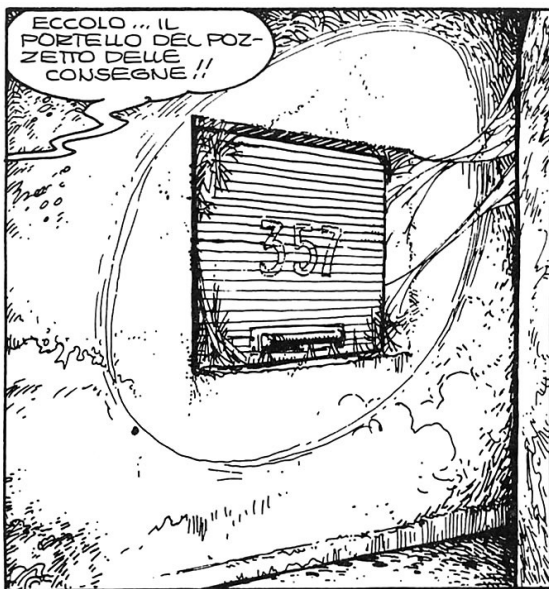
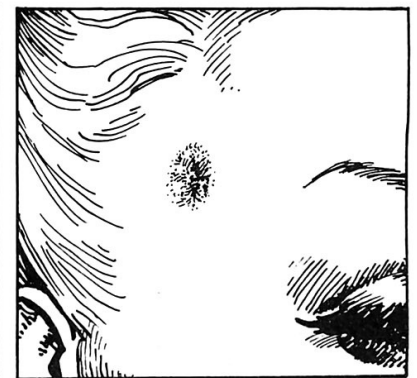
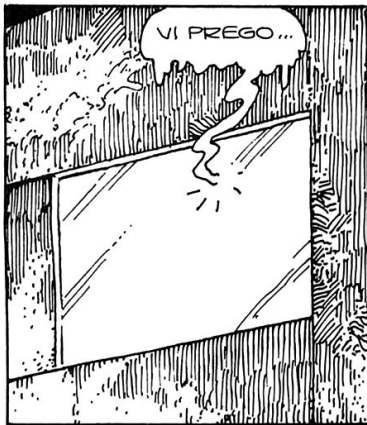
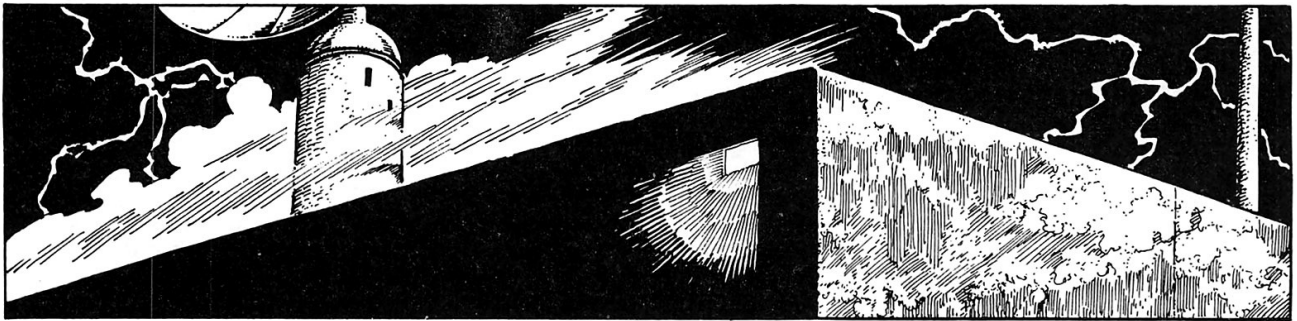
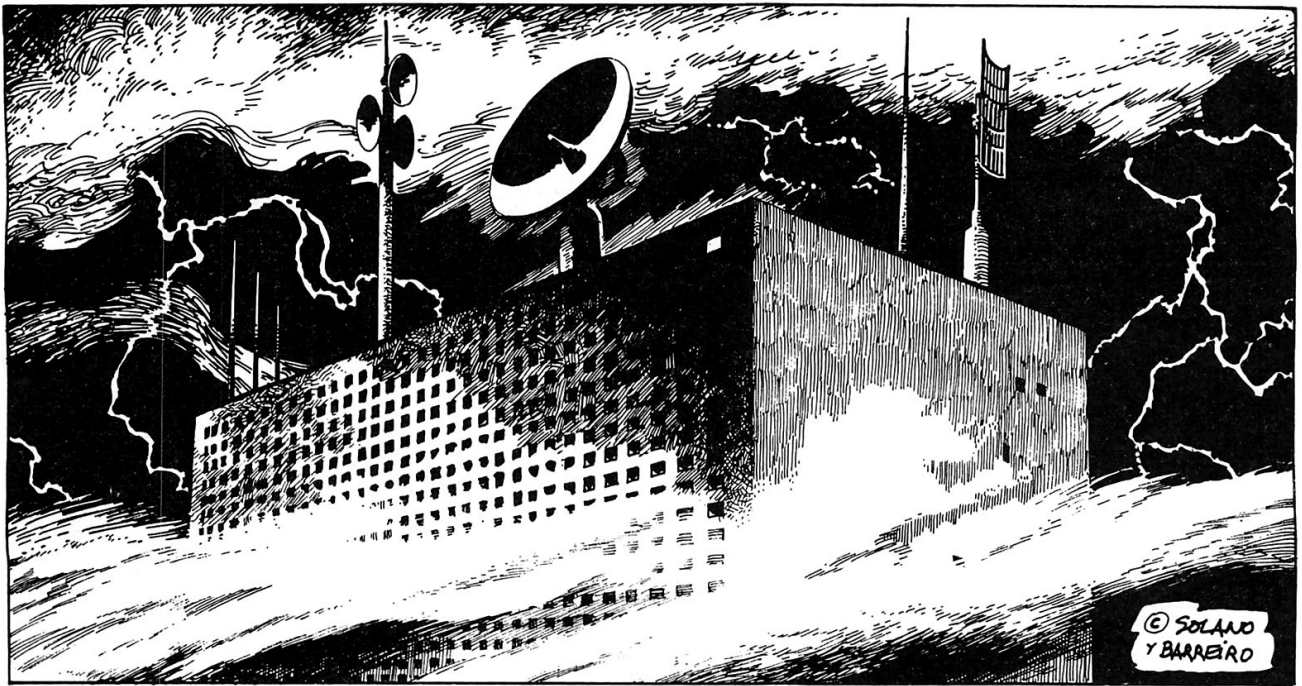
"L'Eternauta" prosegue nella pubblicazione di alcune storie di Richard Corben. La **Fine di Donneman** è un episodio tra i più "tradizionali", privo di artifici grafici ma forse proprio per questo più efficace di altri. **pag. 2**

Vedere Napoli, un piccolo capolavoro del grande Moebius. **pag. 6**

Stavolta il collezionista compulsivo preso in esame da De Felipe è del tutto particolare: si tratta nientemeno che del fondatore e custode del **Museo**. Scopriremo così, col consueto raccapriccio, che anche i suoi oggetti da collezione non sono proprio dei più innocenti... **pag. 10**

Lo sceneggiatore René Durand ha iniziato la carriera negli anni Settanta, prima su "fanzines" e poi su riviste professionali, come "Le canard Sauvage" e "Circus". Nel 1979 su quest'ultima testata scrive "Les Dirigeables de l'Amazone", avvalendosi dei disegni di Patrice Sanahujas. Nel 1987 crea "Zoulouland" con Ramaioli, per le edizioni Lavauzele. Nel 1983, per Dargaud, crea, con Yves Bordes, la serie "Foc" per "Charlie"; nel 1985 scrive "La Fille des Ibères" per Frédéric Boilet su "Vécu". **Un'avventura di Cliff Burton**. **pag. 19**

Carlos, un fattorino in un'immensa città-grattacielo, è innamorato della bella Susana impiegata al reparto telefonico del piano 2105. Quando le truppe del Servizio di Sicurezza fanno irruzione nel reparto telefonico, per rapire le impiegate più giovani e carine, Mr. Vozarra, il capufficio di Susana, ci rimette le penne. Carlos torna al reparto e lo trova devastato: fra le altre ragazze manca proprio lei... Mr. Vozarra fa appena in tempo a consegnargli il suo diario segreto, un'importante traccia per risolvere il mistero nascosto nei meandri dell'immenso palazzo. Intanto, Susana e le altre sono preparate per il loro nuovo "impiego". Alcune subiranno subito una sorte orribile: le loro energie vitali saranno trasferite nei corpi decrepiti di alti gerarchi. Susana finisce invece nel gruppo destinato alla "ricreazione" delle Alte Sfere. Non è finita: la ragazza è anche presa di mira dal terribile Supervisore Generale. Carlos ha un piano, ma è veramente pericoloso... **Ministero** di Barreiro & Solano Lopez. **pag. 72**

a cura di L. Gori

DINNNGGGGG...!!!
PIANO 2012
VIA LIBERA!
DA QUELLA PORTA LAGGIU'!...
DOBBIAMO SPOSTARE TUTTI QUESTI ARMADIETTI.
23

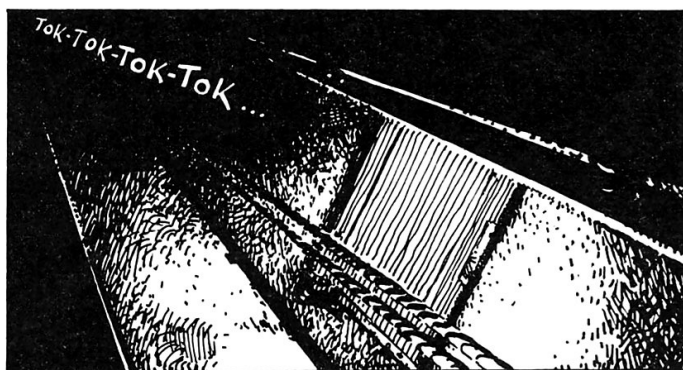
"NOI" ERANO IL **M.O.L.I.T.A.** (MOVIMENTO PER IL LIBERO E TOTALE ACCESSO); UN'ORGANIZZAZIONE COMPLETAMENTE SOTTERRANEA, COMPOSTA PRINCIPALMENTE DA FATTORINI, ADDETTI AGLI ASCENSORI E INSERVIENTI, I MESTIERI PIU' BASSI NELLA SCALA DI CLASSE E DI CASTA. ERA UNA PICCOLA SETTA LIBERTARIA CHE PROPONEVA CAMBIAMENTI E MODIFICHE AI SACRI **STATUTI ORGANICI**, UN COMPITO ARDUO QUANTO RISCHIOSO...

© SOLANO Y BARREIRO

VI PREGO...

NON CONSEGNATEMI A QUEL MOSTRO...

E' UN GRANDE ONORE ESSERE LA SUA PREDILETTA...
AVRAI MOLTI PIACERI...
25

NON C'E' NIENTE DI MEGLIO CHE ESSERE LA PREFERITA DEL CAPO...

MA IN QUELLO STESSO ISTANTE, CARLOS NON ERA L'UNICO A ESSERE IN DIFFICOLTA'. LA SITUAZIONE ERA ANCHE PIU' TERRIBILE PER **SUSANA**...

NELLA SONTUOSA CAMERA DA LETTO DELL'ALTISSIMO SOVRINTENDENTE GENERALE IL SUO FATO STAVA PER COMPIERSI...
LA PREDILETTA STA ASPETTANDOLA, SIGNORE...

ATTRAENTE...

MI FA MOLTO PIACERE CHE TI SIA CALMATA, CARA... NON MI SAREBBE PIACIUTO DOVER RICORRERE AGLI PSICO-FARMACI O A QUALCOSA DI PEGGIO: UNA ELETTRO-LOBOTOMIA...

...COME CON QUESTE POVERE IMBECILLI...
27

MOSTRO!! NON SEI NEMMENO UMANO! SEI SOLO REPELLENTE...

ORA BASTA!

QUANDO AVRO' FINITO CON TE, SICURAMENTE NON SARAI PIU' COSI' IRRIVERENTE, OFFENSIVA...
NO...

DAI, MIA CARA... O PREFERIRESTI FINIRE NELLE SALE DI *TRASFERIMENTO VITALE*?
...NON TOCCARMI...

NON ESSERE STUPIDA... SAI DI NON POTER FUGGIRE...
NO... ABBI PIETA' DI ME...

SHCRRGSSHHHH!!
NOOOooo!!

NON AVVICINATEVI DI PIU'!

LA VOGLIO VIVA!

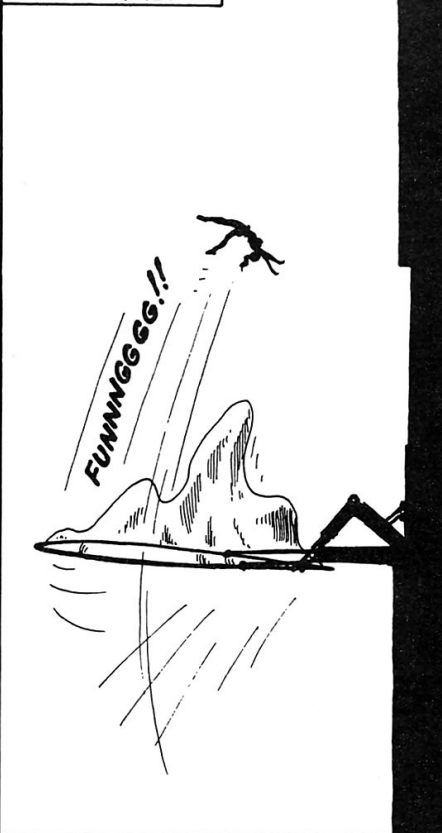
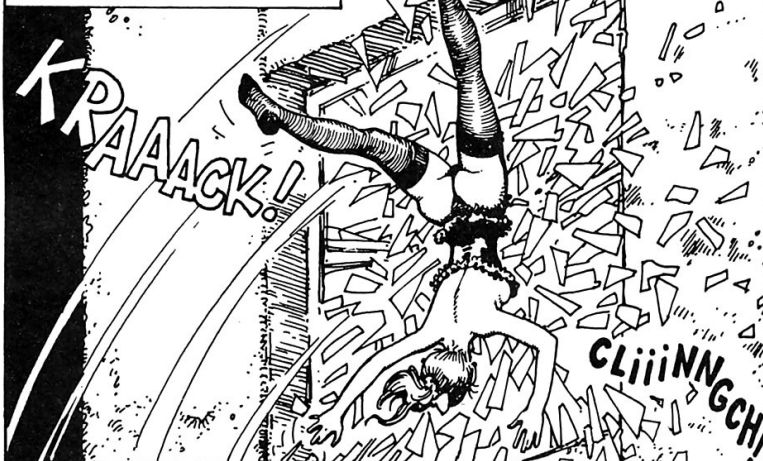
MAI!!!
CRASSSHHH!!

NOOO!!!
DANNATA FEMMINA!

LA SFORTUNATA RAGAZZA SCELSE L'UNICA VIA POSSIBILE DI FUGA, PORTANDO CONSE' (A CAUSA DELLA REPENTINA DEPRESSURIZZAZIONE) LE DUE SCHIAVE LOBOTOMIZZATE...
29

L'ULTIMO E DEFINITIVO VOLO...
DOPO PARECCHI ISTANTI IN CADUTA LIBERA, UN SERVO-SENSORE CHE, PER PURO CASO, ANCORA FUNZIONAVA, INDIVIDUO' IL CORPO CHE PRECIPITAVA...

...E ALL'ISTANTE ATTIVO' LA RETE AUTOMATICA DI SALVATAGGIO...
CLACK!
STUNT!!

SE FOSSE CADUTA DA UN'ALTEZZA MINORE, IL SISTEMA AVREBBE FUNZIONATO COR-RETTAMENTE...
FUNNNGGGG!!

MA CINQUEMILA METRI AVE-VANO DATO AL CORPO UNA VELOCITA' ECCESSIVA. IL CONSEGUENTE RIMBALZO ERA INEVITABILE...
KRAAACK!
CLIIINNGCH!

COMUNQUE, SUSANA ERA GIA' MORTA DI AR-RESTO CARDIACO DOPO I PRIMI MILLE METRI.

AGGIUSTATE IN FRETTA QUELLA FINESTRA! STA NEVICANDO...
30

DANNATA BESTIA...
IN QUELLO STESSO TRA-GICO MOMEN-TO, CARLOS THE KID PENSAVA A SUSANA, IN-VOCANDONE IL NOME COME UNA DISPERATA SUPPLICA CON-TRO L'INE-VITABILE... PERCHE' "ESSO" STAVA PER RAGGIUN-GERLO...

OH, SUSANA! A QUESTO NON AVEVO PENSATO!
SFSHHHHH
TOK-TOK-TOK-TOK

DANNAZIONE! L'ASCENSORE CONSEGNE! PROPRIO CIÒ CHE MI SERVIVA!
THUNK!

TOK TOK TOK
...SE SOLO RIUSCISSI AD APRIRE LA BOTOLA...!

"ESSO", CHE SCENDEVA RAPIDO PER IL POZZETTO, NON ERA ALTRO CHE UN GIGANTESCO MULTIPODE POLIFAGO, UN ARACNIDE MUTANTE CHE VIVEVA NEI CONDOTTI D'ARIA CONDIZIONATA E COSE SIMILI. ERA CARATTERIZZATO, COME IL NOME SUGGERISCE, DA UN INSAZIABILE APPETITO ONNIVORO.
POZZETTO DELLE CONSEGNE.
OTTO PAIA DI ZAMPE.
LUNGHEZZA: 4 METRI.
DOPPIO ADDOME.
DETTAGLIO DI ZAMPA.
OCCHI.
MANDIBOLE QUADRUPLE ROTANTI.

CARLOS ERA UNA PREDA MOLTO PIU' GUSTOSA DEI TOPI ALBINI CHE DI SOLITO MANGIAVA...
TOK-TOK-TOK!

TOK TOK TOK!
MERDA!!
THENNGG!

SSSHHHHHHHH!!!

AAAAGGGHHHH!!
SLOOOSHH!
CLANNNGG!
SHASHHJJ!
TOK-TOK-TOK!
LA DISPERAZIONE E LA PAURA DIEDERO A CARLOS LA FORZA DI SPACCARE IL PORTELLO D'EMERGENZA DELL'ASCENSORE-CONSEGNE GUASTO...
LASCIANDOSI ALLE SPALLE IL **MULTIPODE POLIFAGO** DELUSO E PIU' AFFAMATO CHE MAI...
STUUMMMP!
MA IL MUTANTE ERA UNA SCIOCCHEZZA PARAGONATO AI PERICOLOSI OSTACOLI CHE CARLOS DOVETTE AFFRONTARE NELLA SUA RICERCA DELL'ARSENALE SEGRETO...
32

©SOLANO y BARREIRO.
CHE SCOCCIATURA! MR. VOZARRA NON AVEVA INDICATO UNA VIA ALTERNATIVA AL POZZETTO-CONSEGNE !!
COME DIAVOLO FACCIO A PROSEGUIRE LA DISCESA ?!!
PERICOLO!!!
STANZA DEI SERPENTI ELETTRICI
SE SOLO RIUSCISSI A TROVARE L'INGRESSO DI UN ASCENSORE FUORI SERVIZIO...
...MA...?!!
PERICOLO!!!
STANZA DEI SERPENTI
ELETTRICI
FERMO!!
EHHH?!
33
ARRENDITI NON HAI SCAMPO!!

LE SS !!

NON LASCIATELO FUGGIRE! FUOCO!!
POW! POW!
BROOOOOMMMM....

PIIIIINNNGGG!!

UFF! PER UN PELO!!!
SKRRRSHHHH!!

?!! ...
SKEARSHHHKSSS

SKREEEECCHHHHSSSS!!
SKRAAACKSSHHHIISSS!!!

...CREDO CHE QUANDO ESISTEVA IL MONDO ESTERNO, IN UNA SITUAZIONE SIMILE UNO AVREBBE DETTO QUALCOSA TIPO "DALLA PADELLA ALLA BRACE". IL SIGNIFICATO ULTIMO DELLA FRASE SFUGGE ALLA MIA COMPRENSIONE, MA PUO' ESSERE QUESTA LA SPIEGAZIONE APPROPRIATA...
34

LE SS ERANO PERSINO PIU' PERICOLOSE DEI SERPENTI ELETTRICI...
DA QUELLA PARTE!!!

NON PER NIENTE CARLOS THE KID E' IL MIGLIOR DRIBBLATORE NELLE PARTITE DISPUTATE NEL MAGAZZINO ABBANDONATO DEL PIANO 2345...
SSSCREAAAASHHHSSS

...MA LE SS NON GIOCANO A CALCIO...
AAAHHHHGGG!!!
SCRESSSHHKSSS!!
SSFSSSHHHH!!

FORZA! NON LASCIATELO SCAPPARE!
SKEEEC
SSHHH!

ALTO VOLTAGGIO, CORRENTE DIRETTA. OGNI DISTRAZIONE E' FATALE...
SKREEEEEKSSSS

FERMO!
SSCREEEEH
FFSHHHH!!

NOOOOOGGGHHHHHHH...!!!
SCRRRREEEESSHHH!!

BROOOAAMM
35

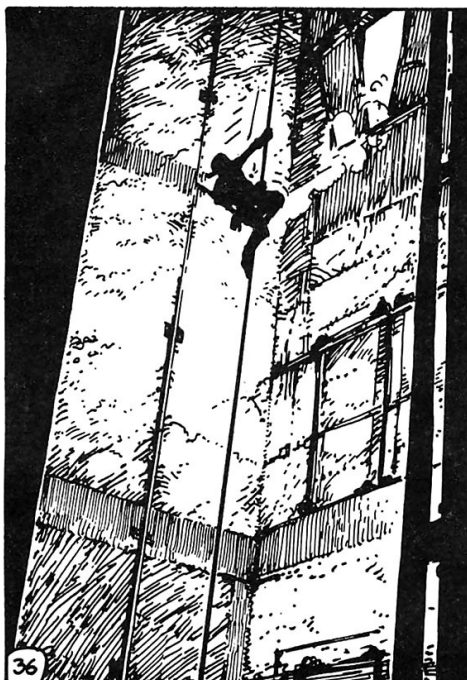
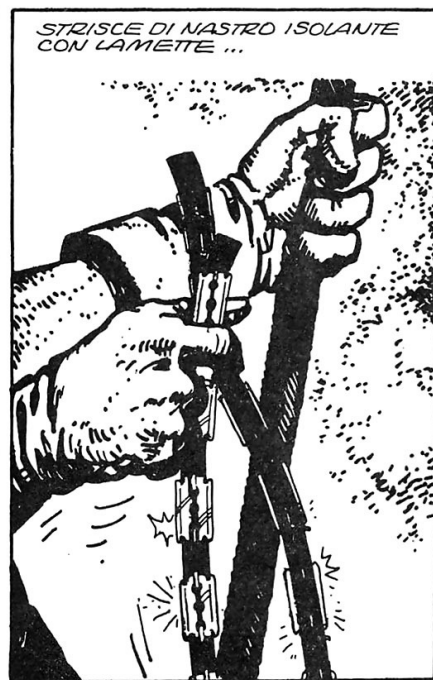
CRAAAKKK!!!

LE PATTUGLIE DI VIGILANZA SUI PIANI INFERIORI ABBANDONATI SONO RELATIVAMENTE FREQUENTI. LE SS SI MUOVONO CON ASCENSORI ESCLUSIVI RISERVATI. SOLO LORO SANNO DOVE SONO E POSSIEDONO LA INDISPENSABILE CARTA MAGNETICA D'ACCESSO...

ERA STATA UN'IDEA DI JIMMY FARGLIELE PORTARE, PREVEDENDO CIRCOSTANZE SIMILI ...

SBRIGATE-VI !!!

AGGHHHHH!!!

AAAAAAAHHHHHH!!
37

LAMET-TE ...
ARRIVATI A QUESTO PUNTO DELL'AZIONE, VORREI DISTRARRE IL GENTILE LETTORE PER CHIARIRE ALCUNI PUNTI RIGUARDANTI IL **SERVIZIO DI SICUREZZA** CHE POSSONO NON ESSERE CONOSCIUTI E CHE POTREBBE RISULTARE INTERESSANTI ...

...LE SS NON SONO REALMENTE UMANE. GENERATE ARTIFICIALMENTE NEGLI INCUBATORI DELLA GERARCHIA, LA LORO ESATTA DENOMINAZIONE SCIENTIFICA E' ANDROIDI CLONICI.

...CRESCIUTI IN PROVETTE, SELEZIONATI GENETICAMENTE PER UN SCOPO SPECIFICO (LA REPRESSIONE) E RIPRODOTTI CLONICAMENTE DA CELLULE NON-SPECIALIZZATE...

UN COMPLICATO PROCESSO BIOFISICOCHIMICO CHE PERMETTE A UNA SS ADULTA DI SVILUPPARSI IN POCHI MESI.

CERTI DICONO CHE IL LORO CREATORE (IL MALVAGIO E BRILLANTE HERR DOKTOR) PER IL LORO ASPETTO SI ISPIRO' A UN POPOLARE MALFATTORE DEI TEMPI ANDATI...

...UN ESSERE MALIGNO CHE IMPONEVA LA SUA VOLONTA' GRAZIE AI SUOI POTERI SOVRUMANI. CHIARAMENTE, LE LORO UNIFORMI SONO BASATE SU MITI...

...SERVITORI PERFETTI, IPNOTECNICAMENTE CONDIZIONATI, CAPACI DI ESEGUIRE GLI ORDINI PIU' ABERRANTI. COME QUESTO SERGENTE SS CHE INSEGUE CARLOS THE KID...
CHE IN QUESTO ISTANTE STA LASCIANDO IL POZZO DELL'ASCENSORE PER TROVARSI AL PIANO 287...
38

...COSTRETTO DAGLI SPARI DEL SERGENTE ALLE SUE CALCAGNA...
BROOOOOOOMMM!!!

CRAAACKSH!
PIIIINNGGGG...!!

NON POSSO CONTINUARE,... DEVO NASCONDERMI PER RIPOSARMI UN PO'...

CRAAAASHH!!!

VIENI FUORI CON LE MANI IN ALTO!! NON SERVE NASCONDERSI ...TI HO VISTO ENTRARE.!!
39

NON VALE LA PENA DI PRENDERTI VIVO...
CLICK CLICK!

LA DISPERAZIONE DA' A CARLOS L'ENERGIA PER BUTTARE A TERRA IL PESANTE CORPO DEL SERGENTE ...
NOOOOO!!!
STOOOMPP!

FORZA!! NON HO PAURA DI TE! VIENI FUORI E COMBATTI DA UOMO!!

... MA?...

SUSANA, DAL REGNO DEI MORTI, AVEVA TROVATO IL MODO DI SALVARE IL SUO BATTAGLIERO CORTEGGIATORE ...

SUSANA!!
40

ADDIO...

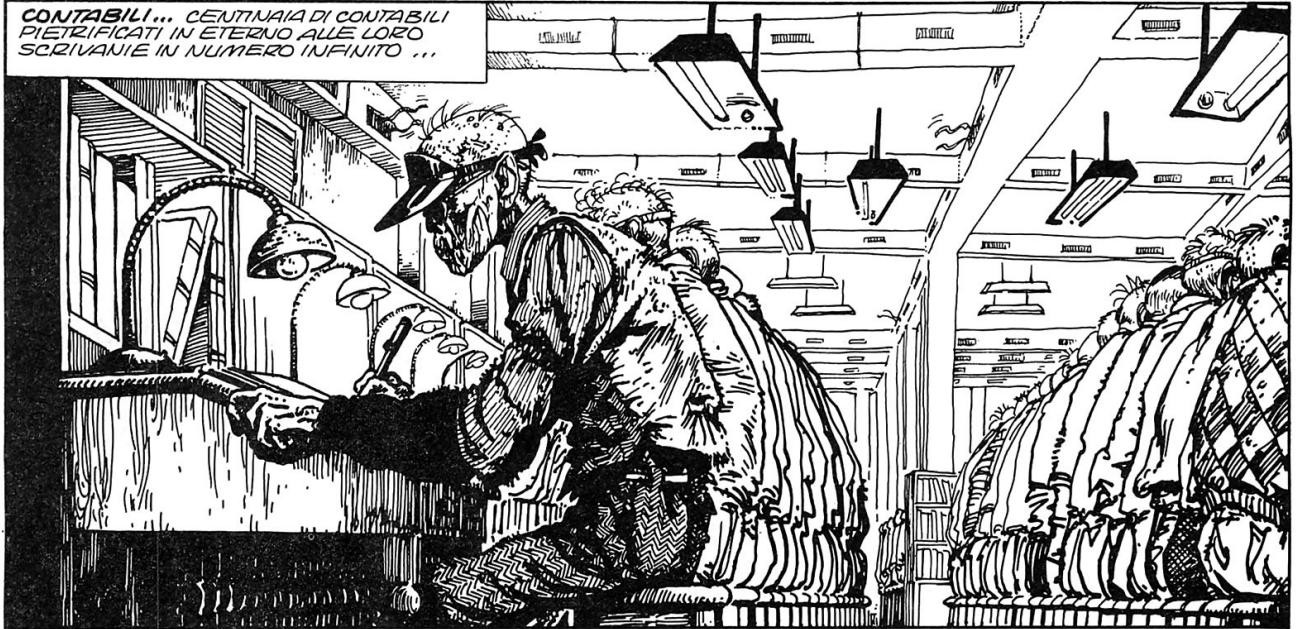
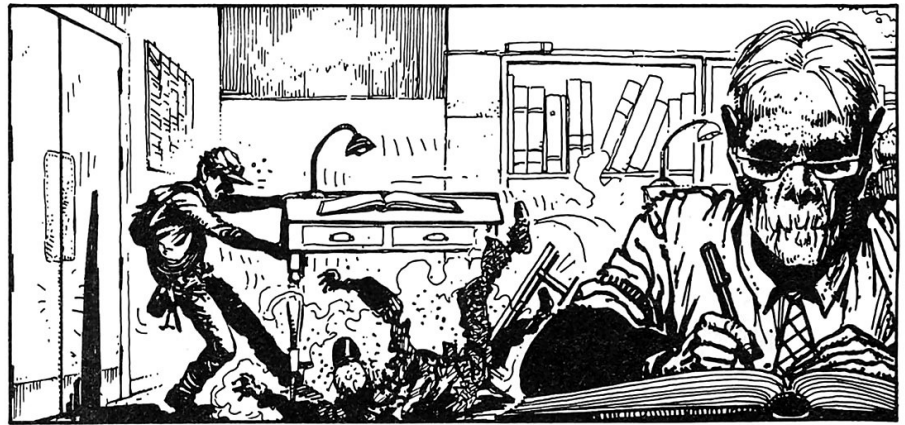
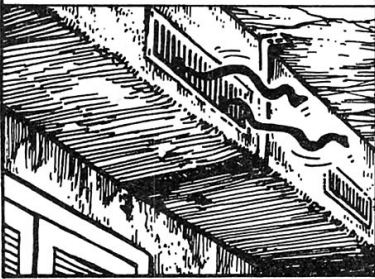
41

ECCO, SENZA MUNIZIONI SAREBBE SOLO UN FASTIDIO. SPERO CHE I RATTI MUOIANO AVVELENATI MANGIANDOTI.
CARLOS HA APPENA PERSO LA PRINCIPALE MOTIVAZIONE PER RAGGIUNGERE I PROIBITI PIANI SUPERIORI. MA NE HA UNA NUOVA: L'ODIO PER LA GERARCHIA. LE ARMI NON OCCORRONO PIU' PER SALVARE SUSANA MA ALMENO SERVIRANNO A VENDICARNE LA MORTE...

PRENDENDO FORZA DAL SUO DOLORE, CARLOS THE KID CONTINUA LA MISSIONE.
AIEEEE!!
RATTI!!
RATTI, FORTI, MALIGNI, SCALTRI E SEMPRE VORACI ...
SCHAFF!
CERTI DICONO CHE SONO LORO I VERI PADRONI DEL MINISTERO ...
iiiHHH... iiiHH... iii..
42
..HH!! iiiHHH!!! iiiiHHHH..!!
SONO FOTTUTO! MI RAGGIUNGERANNO IN UN ATTIMO ...!!

...DEVO BLOCCARE LA PORTA CON...

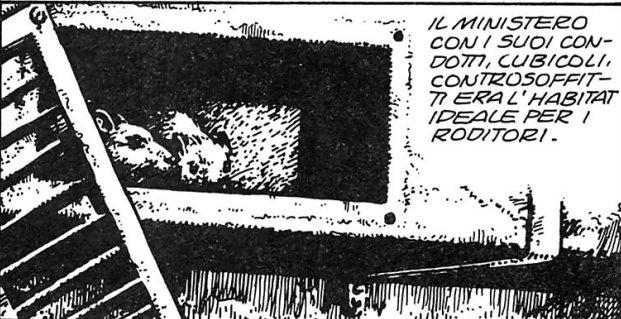
...?!

CONTABILI... CENTINAIA DI CONTABILI PIETRIFICATI IN ETERNO ALLE LORO SCRIVANIE IN NUMERO INFINITO...

L'ARIA CONDIZIONATA (L'UMIDITA' E' ALLO 0,03% SCARSO) LI AVEVA MUMMIFICATI E CONSERVATI PER SEMPRE...

QUESTO LI TRATTERRA' PER UN PO'... O ALMENO SPERO...!!
43

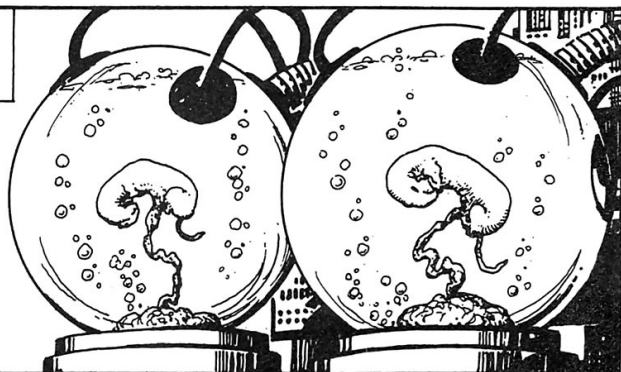
¡¡¡¡HHHH!!
¡¡¡HHH!

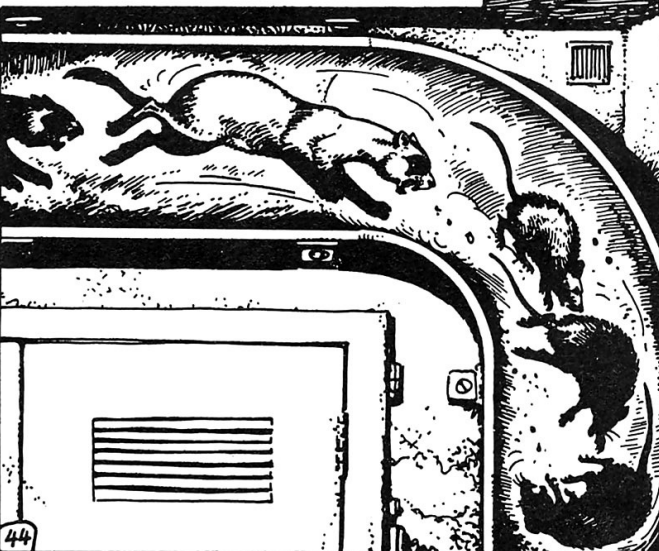
¡¡¡HHH..
¡¡¡¡HHHH..

...E A PROPOSITO DI RATTI, CREDO CHE L'ARGOMENTO MERITI UNA PARTICOLARE ATTENZIONE. SPERO CHE IL GENTILE LETTORE PERDONERA' UN'ALTRA BREVE INTERRUZIONE NEL CRONOLOGICO SVOLGERSI DEGLI EVENTI.
QUANDO IL MINISTERO FU ERMETICAMENTE SIGILLATO, ISOLATO PER SEMPRE, I RATTI ERANO GIA' DENTRO...

SFIDANDO OGNI TENTATIVO DI DISINFESTAZIONE, I RATTI CONTINUAVANO A MOLTIPLICARSI...

IL MINISTERO CON I SUOI CONDOTTI, CUBICOLI, CONTROSOFFITTI ERA L'HABITAT IDEALE PER I RODITORI.

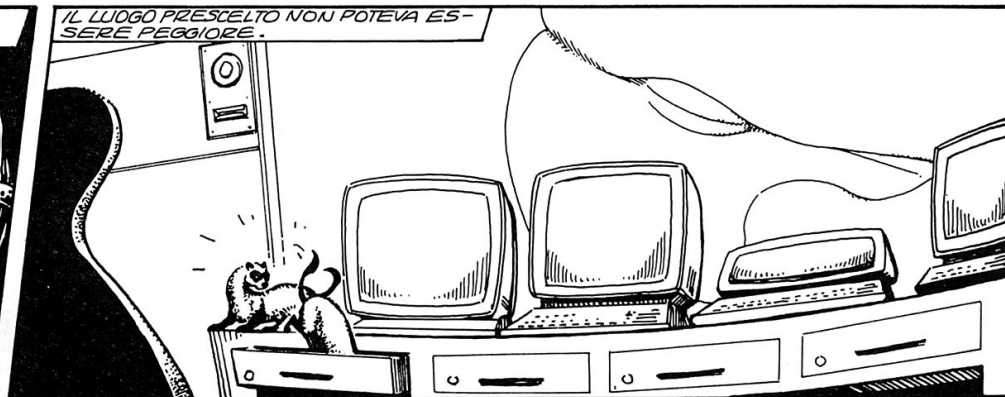
QUANDO IL TECNICO DEL BIO-LABORATORIO SCOPRI' GLI EMBRIONI SURGELATI DI UNA COPPIA DI FURETTI NELLA GENOTECA, CREDEVA DI AVER TROVATO LA SOLUZIONE AL PROBLEMA...

GLI EMBRIONI SI SVILUPPARONO RAPIDAMENTE...

E LA NUOVA ARMA BIOLOGICA FU SGUINZAGLIATA SUI RATTI...
44

I RISULTATI INIZIALI FURONO MOLTO INCORAGGIANTI...

SE MANTENEVANO QUELLA EFFICENZA PER I SEI MESI DI TEST, IL **DIPARTIMENTO GENETICA** AVREBBE CLONATO I FURETTI ORIGINALI.

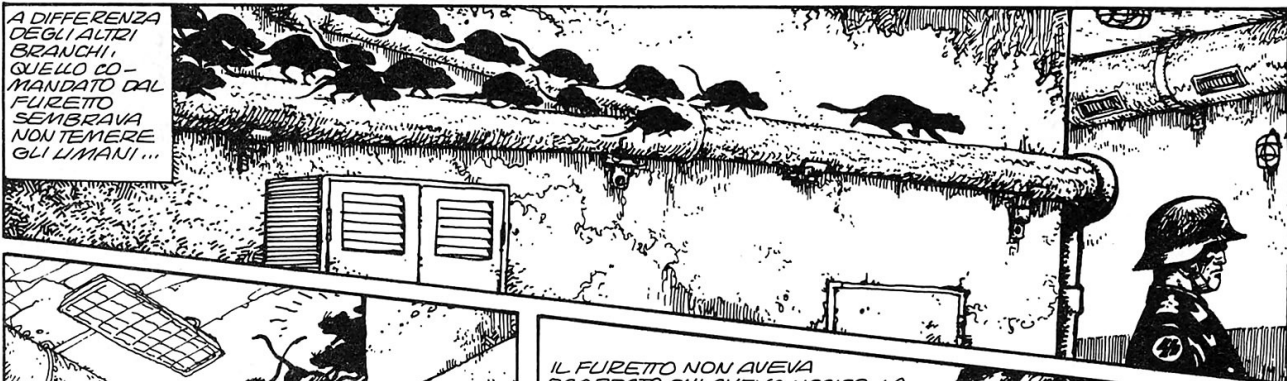
MA NON CI SAREBBE STATO BISOGNO DI AIUTI ARTIFICIALI PER LA PRIMA RIPRODUZIONE. LA COPPIA ERA COMPOSTA DA UN MASCHIO E UNA FEMMINA.

IL LETTORE DOVREBBE SAPERE CHE LA FEMMINA DEL FURETTO (COME MOLTI ALTRI MAMMIFERI) PREFERISCE NASCONDERSI DURANTE LA GESTAZIONE. SICCOME NON AVEVA TROVATO QUESTA CONDIZIONE DOVE AVEVA FATTO IL NIDO ...
LA FEMMINA DECISE DI CERCARE IL POSTO GIUSTO ...

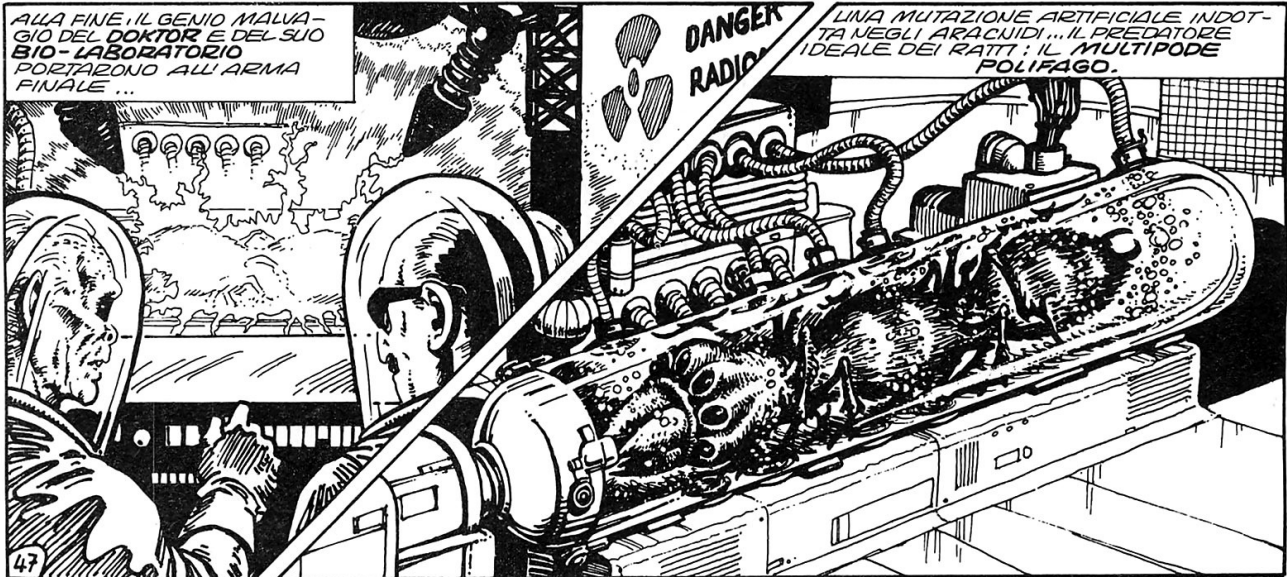
E IL MASCHIO LA SEGUI'.
IL LUOGO PRESCELTO NON POTEVA ESSERE PEGGIORE.
45

DI' AL DOKTOR CHE VOGLIO VEDERLO...
VEDIAMO... IL RAPPORTO SUL LIVELLO ENERGETICO DEV'ESSERE...

IN QUESTO CASSETTO...

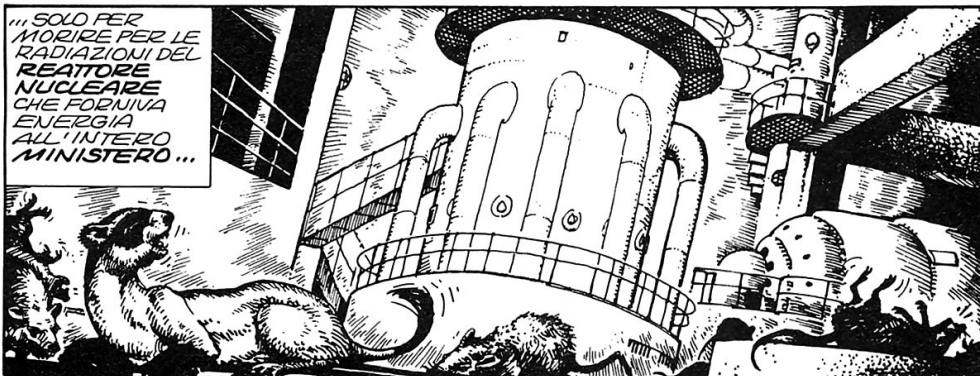
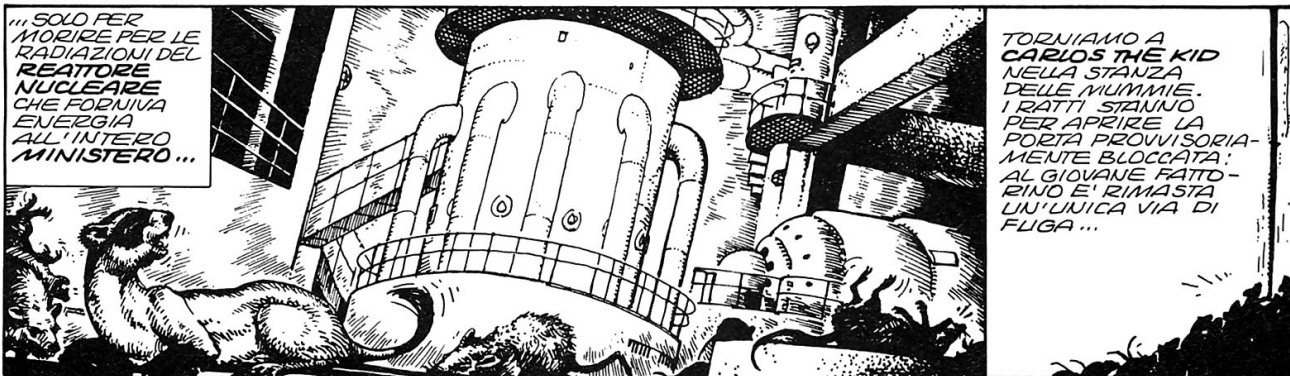
CONTRARIAMENTE AI DESIDERI DEL DIRETTORE GENERALE IL FURETTO MASCHIO NON FU UCCISO. TROVO' RIFUGIO PRESSO I SUOI VECCHI NEMICI, I RATTI, CHE FINIRONO CON ACCETTARLO COME UNO DI LORO.

A DIFFERENZA DEGLI ALTRI BRANCHI, QUELLO COMANDATO DAL FURETTO SEMBRAVA NON TEMERE GLI UMANI ...

E INFATTI LI SCELSE COME PREDA PRINCIPALE ...

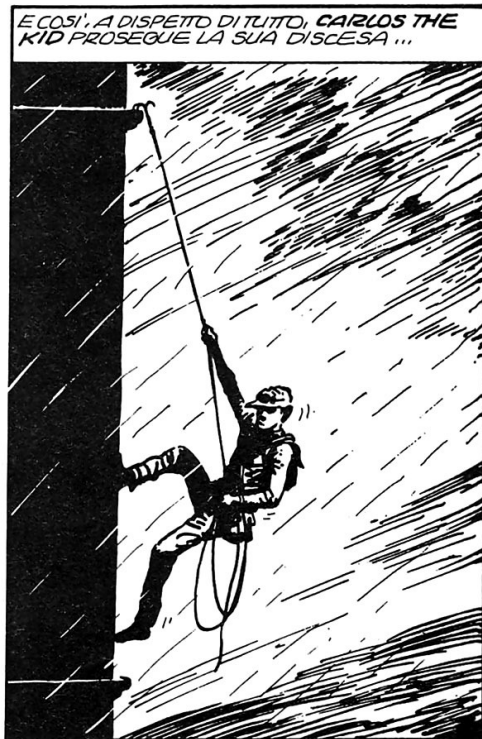
IL FURETTO NON AVEVA SCORDATO CHI AVEVA UCCISO LA SUA COMPAGNA. IL CIBARSI DELL'ORDA ERA ANCHE LA SUA VENDETTA ...

L'EFFICIENZA DEL BRANCO CAUSO' ANCHE DELLE DISTRUZIONI.
LA LORO PARTICOLARE MINACCIA NON SFUGGI' ALL'ATTENZIONE UMANA E FU USATO OGNI METODO CONTRO DI LORO.

CINQUANTA MULTIPODI ATTACCARONO IL NIDO DELL'ORDA DEL FURETTO...
CLAC! CLAC! CLAC!

SOLO POCHI SOPRAVVISSUTI SEGUIRONO IL LORO CAPO IN UNA FUGA DISPERATE NEI CONDOTTI DEL **MINISTERO**...

...SOLO PER MORIRE PER LE RADIAZIONI DEL **REATTORE NUCLEARE** CHE FORNIVA ENERGIA ALL'INTERO **MINISTERO**...
TORNIAMO A **CARLOS THE KID** NELLA STANZA DELLE MUMMIE. I RATTI STANNO PER APRIRE LA PORTA PROVVISORIAMENTE BLOCCATA: AL GIOVANE FATTORINO E' RIMASTA UN'UNICA VIA DI FUGA...

LE FINESTRE DEI PIANI ABBANDONATI NON SONO SEMPRE **SIGILLATE**...

NON SARA' FACILE...
CLAC!

E COSI', A DISPETTO DI TUTTO, **CARLOS THE KID** PROSEGUE LA SUA DISCESA...

CONTINUA...

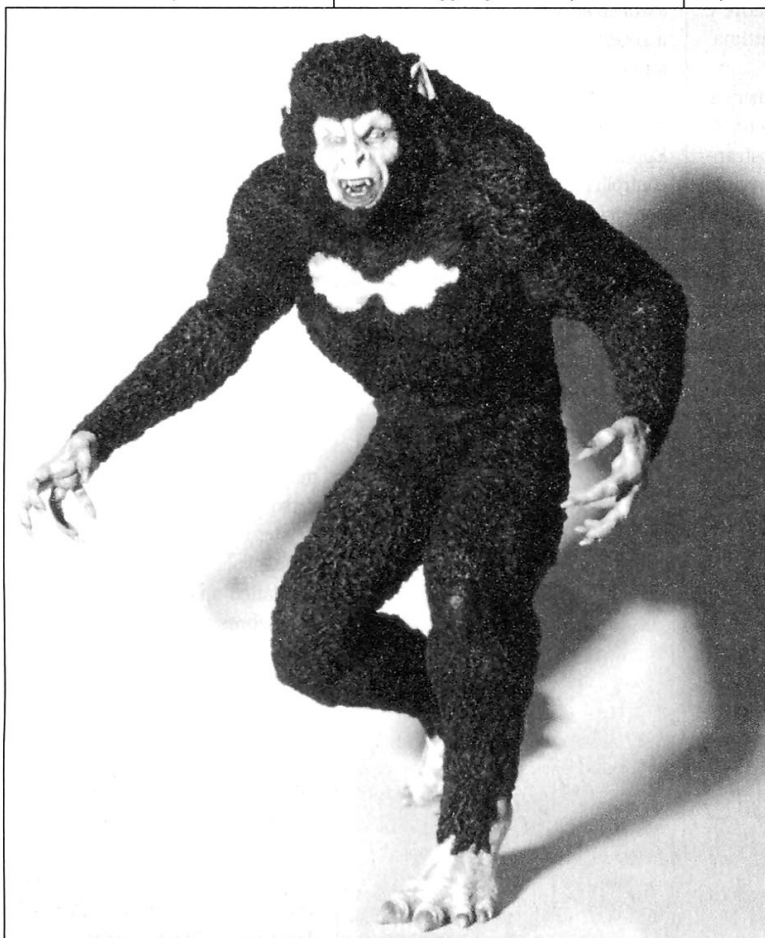
AHAHAHAHAH
AHAHAHAHAH
AHAHAHAHAH

Un lupo transilvano a Londra

di Pierfilippo Siena

Grande è stata l'attesa tra gli appassionati di cinema fantastico e gli amanti di quello d'autore per l'uscita sugli schermi italiani di "Bram Stoker's Dracula", interpretato da Gary Oldman, Winona Ryder, Anthony Hopkins, Keanu Reeves e diretto con mano felice da Francis Ford Coppola.

La pellicola, sebbene non si possa annoverare tra i capolavori firmati dal regista di origine italiana, non ha deluso le aspettative del pubblico ed ha anche conquistato ben tre premi Oscar, tra i quali ricordiamo quelli per i magnifici costumi di Eiko Ishioka e per il trucco di Greg Cannom.
Ora dalla firma statunitense Horizon, importata e distribuita in Italia dalla Bradicich Korps S.a.S. di Torino, ci vengono proposti per la serie Horizon Original tre modelli di vinile in scala 1/6 riproducenti il conte Dracula in armatura (HOR040 "Dracula in armor") oppure trasformato in lupo (HOR041 "Dracula wolf version") e pipistrello (HOR042 "Dracula bat version"). Noi abbiamo assemblato e dipinto per primo il "Bram Stoker's Dracula Wolf version" che è un kit splendido per l'impressionante quantità di particolari che lo scultore è riuscito a riprodurre e, soprattutto, per la straordinaria somiglianza con il volto della creatura realizzata per il film dagli artisti del "make-up". Il modello si compone di dieci pezzi (testa e tronco insieme, braccio destro, braccio sinistro, mano destra, mano sinistra, parte inferiore del corpo, gamba destra, gamba sinistra, piede destro, piede sinistro) color grigio scuro che andranno incollati, dopo un'accurata pulizia seguendo il metodo che già conosciamo, servendosi del solito collante Super Attak.
L'assemblaggio, grazie alla particolare natura della figura, non necessita, ed è un caso assai raro, di un filo di stucco; tutte le parti infatti si vanno fortunatamente ad incastrare sotto il pelo del lupo, nascondendo così le varie giunzioni. Il Green Putty della Squadron, a nostro giudizio il miglior stucco utilizzabile per questa particolare categoria di modelli, serve solo per riempire alcuni piccoli buchi purtroppo venutisi a formare sul pelo. Inoltre, data la sua posizione non del tutto stabile, è consigliabile incollare il modello sopra una basetta di legno sulla quale avremo realizzato una mini-ambientazione con erba alta e qualche roccia. Per rendere veramente spettacolare questo kit si impone però una colorazione eseguita a regola d'arte. Per quanto riguarda il modello assemblato, dipinto e fotografato da Rino Righi, sono state utilizzate le tempere acriliche, prodotte dalla ditta italiana Maimeri, nei colori Nero, Bianco di titanio, Terra di Siena bruciata, Ocra gialla ed Ocra rossa, stesi a pennello senza mai ricorrere all'ausilio dell'aerografo. Se si segue il foglio di istruzioni allegato alla confezione bisogna porre la massima attenzione nel tradurre con esattezza dall'inglese i nomi dei colori poiché qui non esistono, come per i modelli di aeroplani, carri armati e navi, precisi riferimenti numerici ai cataloghi delle varie marche come Tamiya, Gunze Sangyo, Polly S, Pactra e Xtracolor, per citare alcune tra le più famose. Il Dracula trasformato in lupo fotografato sulla scatola è una buona guida per la colorazione ma, come al solito, una visione della videocassetta del film prodotta dalla Columbia Tristar Home Video si può rivelare molto più utile di libri e riviste. Per quanto ci riguarda, è superfluo mettersi ad indicare al lettore con maniacale precisione tutte le tonalità dei colori che riteniamo corrette nonché le percentuali per le varie miscele in quanto ognuno è libero di seguire il metodo che ritiene più funzionale e proficuo. Quello che conta veramente è il risultato finale, il nostro approccio coloristico con le tempere acriliche forse potrà essere giudicato non del tutto ortodosso da gran parte dei modellisti "tradizionali" ma la fotografia del Dracula ultimato parla da sola.

"Bram Stoker's Dracula wolf version" in scala 1/6, Lire 99.000, art. HOR041 prodotto dalla Horizon Hobbies & Toys Distribution, 912 East 3rd Street Suite #101, Los Angeles, CA 90013-9931, U.S.A., importato e distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

Trentaduesimo film d'animazione nella storia della Walt Disney, The Lion King rinnova il tradizionale appuntamento natalizio fra la casa produttrice americana ed il pubblico italiano. La vicenda, sceneggiata da Charlie Fink, è ambientata in un'Africa fantastica, abitata da animali dalle caratteristiche umane che convivono pacificamente sotto il governo di Mufasa, il Re Leone.

Il Re Leone

Un'esistenza idilliaca se non fosse per Scar, il fratellastro del monarca, che trama nell'ombra, aiutato dalle confusionarie iene. Con l'inganno Scar riesce ad uccidere Mufasa e ne usurpa il titolo, regnando in modo dispotico e ingiusto. Il piccolo Simba, figlio del Re Leone è quindi costretto all'esilio, ma nel corso degli anni crescerà in saggezza e coraggio sotto la guida della dotta scimmia Rafiki, fino al giorno in cui farà ritorno alla corte dello zio per vendicare il padre e reclamare il trono che legittimamente gli appartiene.

Uscita la scorsa estate in America, la pellicola ha riscosso un notevole successo di pubblico, dimostrandosi all'altezza dei suoi più recenti predecessori. Il merito di un simile risultato è in parte dovuto alla consueta abilità degli animatori della Disney, diretti per l'occasione da Rogers Allers e Rob Minkoff, ed in parte alla orecchiabile colonna sonora, nella quale spiccano cinque canzoni composte dalla famosa "rock star" inglese Elton John, in collaborazione con il paroliere Tim Rice (**Aladdin**).

© Disney

Timecop

La premessa è semplice anche se non troppo originale: in un prossimo futuro in cui i viaggi nel tempo sono ormai all'ordine del giorno, la regola principale da rispettare è «non tornare nel passato per modificare quanto è già avvenuto».

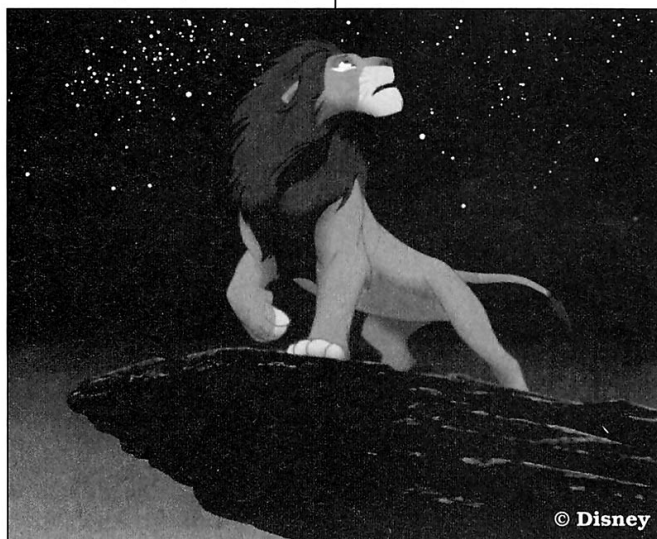
Le conseguenze potrebbero essere assai spiacevoli e per questo motivo il governo ha istituito una speciale forza di polizia denominata TEC (Time Enforcement Commision) incaricata di bloccare i trasgressori. Eppure qualcuno riesce ad evitare i controlli e cerca di alterare la storia per ricavare profitti personali, in particolare speculando in borsa ai tempi del crollo di Wall Street. Sulle sue tracce si mette immediatamente Max Walker, uno dei migliori agenti della TEC, ligio al dovere ma al tempo stesso combattuto dalla tentazione di tornare nel passato per impedire l'assassinio della propria moglie, morta nel 1994.

Pellicola avventurosa, ricca di effetti speciali, basata sulla sceneggiatura originale di Mark Verheiden e diretta da un regista professionale come Peter Hyams che, pur dichiarandosi indifferente alle tematiche fantascientifiche, ha comunque in precedenza girato ben tre opere appartenenti al genere: **Capricorn One**, **Atmosfera Zero** e **2010: L'Anno del Contatto**. Per il grande pubblico però l'attrattiva principale del film è probabilmente rappresentata dall'interpretazione, nei panni di Walker, di Jean-Claude Van Damme (**I Nuovi Eroi**, **Lionheart**), l'attore apprezzato tanto dai cultori di arti marziali quanto da parecchie esponenti del gentil sesso.

The Pagemaster

Durante una spaventosa notte di tempesta, perso in una maestosa vecchia libreria, un ragazzino timido e sognatore chiamato Richard Tyler, si ritrova proiettato nell'immaginario mondo dei libri. Un universo governato dal bizzarro Pagemaster ed abitato da inredibili personaggi, come la fata Fantasy, il simpatico spaccone Adventure od il tenebroso Horror (soprannominato Hunchbook), dall'apparenza inquietante ma dalle abitudini sorprendenti. Fra pericoli e colpi di scena, Richard vive così una mirabolante avventura, mentre ricerca disperatamente un'uscita che gli consenta di tornare nella dimensione reale.

Prodotto da David Kirschner (**Fievel Sbarca in America**, **Bambola Assassina**), **The Pagemaster** è un

"The Guardian" (Courtesy Rhythm & Hues Studios).
A pag. 100 "The Lion King" (The Walt Disney Company).

colorato miscuglio di riprese dal vivo, animazione tradizionale e grafica computerizzata. Joe Johnston (**Tesoro, Mi Si Sono Ristretti i Ragazzi**) ha diretto nelle sequenze in "carne e ossa" due beniamini del pubblico americano, Macaulay Culkin (Richard), l'attore-bambino balzato alla ribalta internazionale con **Mamma ho perso l'aereo** e Cristopher Llyod (**Ritorno al futuro**), che per l'occasione riveste i panni dello stravagante titolare della libreria.
L'animazione è stata invece affidata ad un veterano della Disney come Maurice Hunt (**Bianca e Bernie nella terra dei canguri**), mentre le tecniche digitali per gli effetti speciali sono state fornite dalla XAOS, società di supporto della "Industrial Light & Magic", già coinvolta nella realizzazione di **Terminator 2** e **Il Tagliaerbe**.

R.M.

LE IMMAGINI SPECIALI

"L'ultimo attacco" si può considerare, per quanto riguarda alcuni effetti speciali visivi, il precursore di quel "True Lies" che sta letteralmente spopolando nelle sale cinematografiche di mezzo mondo. Anche nel film di James Cameron infatti i tecnici della Digital Domain sotto la supervisione del veterano John Bruno hanno dovuto creare dal nulla missili "Maverick", "Stinger" e relative scie di fumo, ma il lavoro dei "Rhythm & Hues Studios" è stato, per molti aspetti, più complicato. Il bombardiere Grumman A-6 "Intruder" della U.S. Navy "pilotato" dagli attori Brad Johnson e Willem Dafoe ha richiesto in molte scene una sua "controfigura" digitale, un vero e proprio modello costruito all'interno del computer avendo come riferimento il vero aeroplano, alcune miniature e dei disegni molto particolareggiati. L'A-6 dei "Rhythm & Hues Studios", nella stessa maniera dei missili "terra-aria" nord-vietnamiti SA-2 "Guideline" e delle bombe a caduta frenata "Snakeye" sganciate dal velivolo statunitense sui suoi bersagli, ha così potuto essere animato seguendo tutta la coreografia disegnata negli "storyboard".
Uno dei vantaggi della computergrafica, senza insistere in complicate spiegazioni tecniche di difficile comprensione per il lettore, risiede proprio nel controllo totale che si ottiene manipolando i vari elementi che compongono l'inquadratura.
Mentre l'espulsione di otto bombe dai MER o "multiple ejector racks" dell'A-6 può risultare di difficoltosa realizzazione se filmato servendosi di miniature, grazie al computer ogni oggetto esegue esattamente il movimento voluto. La missione notturna alla caccia dei radar della difesa aerea nord-vietnamita ne è l'esempio più eclatante. Il bireattore schiva bruscamente i missili in arrivo mentre questi ultimi finiscono con l'esplodere senza provocare danni. E tutto grazie ai "Rhythm & Hues Studios". Tra i loro progetti più recenti si annoverano il gatto parlante del film "Hocus Pocus" prodotto nel 1993 dalla Walt Disney Pictures e lo spettacoloso "Wormhole Effects", cioè il "tunnel spaziale" nella traduzione italiana, ammirato nella nuova serie televisiva della Paramount Pictures "Star Trek: Deep Space Nine" che ha meritatamente vinto un Emmy Award nel 1993. Si tratta in pratica di una distorsione dello spazio di natura artificiale che mette in collegamento due universi altrimenti irraggiungibili con i sistemi di propulsione finora conosciuti. All'animazione del "tunnel" è stata in seguito aggiunta la miniatura di una navetta della Federazione in fase di attraversamento.
Meno spettacolare ma pur sempre notevole per il realismo complessivo è la nascita della creatura aliena realizzata per l'episodio "Galaxy's child" della precedente serie televisiva della Paramount Pictures, "Star Trek: The Next Generation". Ma il lavoro dei "Rhythm & Hues Studios" non si limita, come abbiamo già sottolineato in un altro articolo, alla produzione di segmenti di animazione in computer grafica per cinema e televisione e ha visto piuttosto alcune tra le sue più alte espressioni in progetti quali "spot" pubblicitari, "video" musicali e simulatori per parchi di divertimento. I teneri e simpaticissimi orsi polari della Coca Cola che nei "commercial" intitolati "Polar Bears", "Christmas", "Luge" e "Jump" ("Polar Bears" si è conquistato il primo posto al Mobius Award e al Creative Black Book Awards e un Silver Hugo Award al Chicago International Film festival nel 1993) sciano, pattinano e bevono dalla bottiglietta più famosa del mondo sono costati in media dodici settimane di lavoro ad un "team" di quindici persone per ciascuno "spot".
Il primo passo è stato quello di studiare attentamente il comportamento degli orsi polari guardando i documentari del National Geographic e studiando libri sugli animali. Successivamente sono stati modellati in creta un orso a figura intera ed una testa in maniera tale da permetterne la digitalizzazione, cioè la conversione delle superfici dell'oggetto in informazioni che possano essere in seguito modificate all'interno del computer, usando un software particolare ed un 3Space Digitizer.
Ottenuto quello che in inglese viene chiamato un "wire frame model", in pratica lo scheletro della figura, i tecnici dei "Rhythm & Hues Studios" hanno così potuto animarlo a proprio piacimento. Nel risultato finale gli orsi seduti sulla neve guardano l'aurora boreale e si scolano la Coca-Cola perchè, come dice il jingle della pubblicità, quest'ultima «is always cool»... è sempre fredda e non ci può essere habitat migliore dove gustarla!

P.S.

Il sapere su un disco d'argento

di Roberto Genovesi

Dove finiscono le altre enciclopedie comincia "Encarta". Così recita la pubblicità della Microsoft e non ce la sentiamo davvero di obiettare. "Encarta" rappresenta il primo, vero esempio di multimedialità applicato alla ricerca e alla conoscenza domestica.

Su di un minuscolo CD sono stati infilati ben 29 volumi di notizie, fatti ed informazioni corredati da più di 1000 articoli, 8 ore di suoni, esempi di 60 linguaggi differenti, 7800 tra foto ed illustrazioni, 100 videoclip, 800 mappe, 100 immagini interattive e una serie di atlanti. Il tutto rigorosamente aggiornato al 1994. Le informazioni, accessibili in una manciata di secondi, possono essere trovate attraverso una miriade di percorsi diversi e perfino attraverso una guida temporale che parte dalla preistoria e finisce ai giorni nostri. Naturalmente il lavoro della Microsoft ha dello spettacolare. Con la funzione 'print' è perfino possibile creare documenti complessi corredati da illustrazioni e grafici.
La versione in inglese non deve scoraggiare l'utente italiano. La lingua inglese è ormai di dominio pubblico anche nel nostro Paese e un metodo così divertente come quello di "Encarta" per trovare le informazioni invoglia senza dubbio i bambini ad imparare meglio e senza sforzo questo linguaggio. "Encarta" è dedicata ad un pubblico dai 9 anni in su e richiede Windows 3.1. Ovviamente il PC deve essere dotato anche di CD-Rom e di una discreta velocità di elaborazione dati (meglio se si tratta di un 486SX o superiore).
"Encarta" rappresenta una discreta spesa ma ne vale senza dubbio la pena visto il risultato che comparirà di fronte ai vostri occhi. Questo innovativo tipo di encoclopedia - stracopiato ormai da molte concorrenti della Microsoft - consente un periodico aggiornamento non eccessivamente costoso. L'edizione '94 di "Encarta", per esempio, contiene anche articoli sulla figura della First Lady americana, Hillary Clinton e sull'accordo di pace tra Rabin ed Arafat per il medioriente. Ma in "Encarta" '94 c'è proprio di tutto e molto di più di quanto possiate immaginare. Pensate che alla richiesta di informazioni sulla lingua gaelica compare uno schermo interattivo attraverso il quale è possibile ascoltare la pronuncia delle più importanti parole d'uso corrente in lingua irlandese. Insomma, con "Encarta" '94 c'è da divertirsi e da imparare al contempo. La nuova frontiera della didattica è stata varcata.

IL CLASSICO: LA SAGA DI WING COMMANDER

Era cominciata scerzando l'avventura di Chris Roberts nel mondo dei videogames. La sua idea di una saga che vedesse contrapposte la razza umana e quella degli uomini felini dell'Impero di Kilrah era piaciuta e la Origin aveva deciso di favorire il lancio del primo prodotto intitolato "Wing Commander". Grafica innovativa - per l'epoca - più che buona giocabilità ed una trama consequenziale e coinvolgente avevano decretato subito il grande successo della serie che, con il tempo, si è perfezionata attraverso l'arrivo dello splendido "Wing Commander II, Vengeance of the Kilrathi". Da quel momento è stato un susseguirsi di acclamazioni e successi. "Wing Commander II", come ogni serie di successo che si rispetti, ha visto la realizzazione di numerosi data disk e perfino la creazione di una serie di volumi dedicati ai personaggi principali della storia nata sugli schermi di un monitor per computer.
Negli ultimi tempi Chris Robers ha realizzato alcune espansioni del gioco favorendo l'allargamento del panorama geografico del mondo di "Wing Commander". È nato così il bellissimo Privateer dedicato alla figura dei mercenari e dei contrabbandieri in un universo costellato da pirati dello spazio, mercenari kilrathi e squadroni imperiali che non si fanno mai i fatti loro. Accanto a questo ottimo prodotto, graficamente assai superiore ai precedenti e decisamente molto più coinvolgente dal punto di vista emotivo, è da poco arrivato "Armada" attraverso il quale il giocatore può fare la conoscenza con le principali navette da guerra e da trasporto dell'universo di "Wing Commander". La possibilità di giocare con lo speech pack, per ascoltare senza leggere i sottotitoli le urla e le esclamazioni dei nemici durante uno scontro tra le stelle, ha fatto guadagnare nettamente tutta la serie che ora si pone come diretta concorrente di quella della LucasArts dedicata a "Guerre Stellari".
Per questo sono nate due fazioni. I fan di "Wing Commander" e quelli di "X Wing". Chi vi scrive preferisce decisamente la prima serie. X Wing ed i suoi data disk - a partire dal bellissimo "TIE Fighter" - sono bellissimi, senza dubbio, ma molto freddi (soprattutto il secondo) mentre "Wing Commander", con la sua trama consequenziale riesce a coinvolgere il giocatore fin dal primo minuto di gioco. Naturalmente entrambe le serie stanno vendendo in giro per il mondo e in Italia migliaia e migliaia di copie (con grande gioia della Origin, che produce entrambe, e, in Italia, della C.T.O. che le distribuisce) ma quando comparirà nei negozi l'attesissimo "Wing Commander III" la LucasArts dovrà davvero mettercela tutta per animare la concorrenza. Per ora, nell'indecisione, passo le mie notti tra uno scontro con i Kilrathi ed uno con i bombardieri della Stella della Morte.

ANCORA UN PO' DI MONDIALI...

Prima dell'inizio dei Mondiali di calcio Usa '94 si è fatto un gran parlare dei videogames ispirati al gioco più bello del mondo. Durante la contesa calcistica ne sono usciti tanti ma, in alcuni casi, la delusione è stata forte per la scarsa qualità della grafica e la poca giocabilità. La Electronic Arts ha preferito uscire dalla bagarre ed ha aspettato la fine dell'estate per far uscire il suo "FIFA International Soccer". Sponsorizzato dalla Adidas questo videogame rappresenta la conversione per PC dell'omonimo, grande successo

da bar. È inutile dire che il risultato della conversione è stato eccellente. "Fifa Soccer" non solo è molto più giocabile, immediato, coinvolgente, divertente dei suoi concorrenti ma, graficamente, è anche il più bello. Ha il vantaggio che si può giocare alla pari con il computer fin dalla prima partita ma anche il difetto di una scarsa controllabilità dei tiri in porta. Nel complesso si tratta comunque della migliore simulazione del calcio uscita nell'ultimo periodo per fare il verso ai Mondiali Usa '94.

NEWS

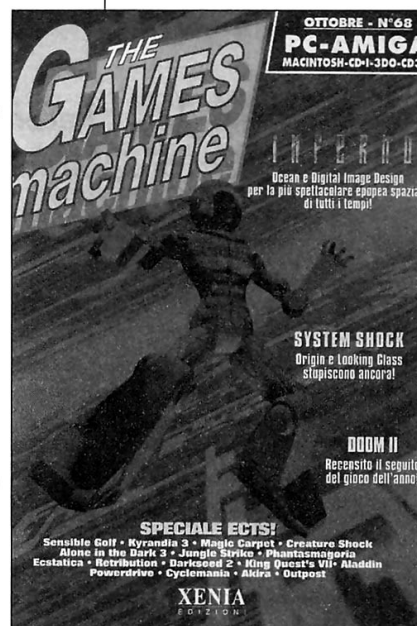
Il mercato dei computer va davvero a gonfie vele. Basta leggere gli ultimi dati a disposizione per capirlo. Nel 1992 sono stati venduti circa 30 milioni di personal computer, nel 1993 è stata toccata la cifra di 40 milioni di PC. Nel 1994 il volume di vendita stimato è stato di 45 milioni di PC.

Finalmente disponibili anche in versione Mac i principali pacchetti applicativi della Microsoft. Quando leggerete questo annuncio troverete nelle vetrine dei negozi sicuramente World, Excel, Office e Works.

Buone nuove dal mondo dei CD. La JVC ha annunciato infatti di aver messo a punto una tecnica in grado di condensare all'interno di un unico disco d'argento fino a 135 minuti di sequenze filmate. Il tutto grazie ad un nuovo sistema di memorizzazione che annota i frame delle scene principali e solo le modifiche di quelle successive. I primi CD realizzati con questa tecnica, denominata Variable Transmission Rate, saranno commercializzati a partire dal 1996.

Si rinnova il mondo dei videogames. All'ultima edizione del Consumer Electronic Show di Chicago hanno fatto per la prima volta la loro comparsa nomi come Time Warner, Paramount, Fox e AT & T, colossi nel campo cinematografico e della comunicazione che hanno deciso di aprire una nicchia dei loro interessi al mercato dei videogame. Si tratta di un segnale evidente che il futuro dei videogiochi sarà sempre più rappresentato dai film interattivi.

LE RIVISTE DI VIDEOGAMES: TGM

Da qualche tempo ci occupiamo in maniera più assidua dello straripante mercato dei videogiochi - e se avete dato un'occhiata alla vostra edicola di fiducia vi sarete accorti che non lo stiamo facendo solo a livello di rubriche - ed è ora giunto il momento di fare una breve carrellata anche su quelle testate che, per prime, con lungimiranza ma anche assumendosi un grande rischio economico, cominciarono qualche anno fa a parlare di videogames.
Iniziamo la nostra avventura esplorativa nel settore delle riviste specializzate parlando di "The Game Machine", meglio conosciuta nel mondo degli appassionati come TGM. Fondata sei anni fa dalla Xenia edizioni, TGM è diretta "responsabilmente" da Roberto Ferri ma "esecutivamente" da Stefano Gallarini. Caporedattore e grande mente di tutta la redazione è Max Reynaud. La redazione, per quanto di età media molto giovane, è composta da esperti di provato valore in grado di fiutare la "sola" videoludica ad un miglio di distanza. Tra questi ricordiamo, per conoscenza diretta, Andrea Fattori (che si occupa soprattutto della sezione dedicata ai giochi "non video", al cinema e alla musica) ed Emanuele Scichilone detto "Shin" che per primo tra i giornalisti specializzati ebbe occasione (e spero anche il piacere) di vedere le immagini in anteprima dei nostri videogames ispirati a Mandrake nella sede del primo Expocartoon.
Per gli altri garantisce l'amico Fattori e noi ci fidiamo.
TGM, con una impaginazione ariosa ed originale ed i suoi colori accesi e sgargianti, si rivolge ad un target di giovanissimi con un occhio (ma solo uno) al pubblico degli adulti per il quale la Xenia ha realizzato altre testate (PC Action e CD Magazine) di cui parleremo nelle prossime volte. La politica editoriale della rivista privilegia lo stile notizia e le anticipazioni che spesso fanno la radiografia ad un videogioco ancor prima che la versione

definitiva venga messa in commercio fornendo così un ottimo servizio non solo ai possibili giocatori italiani ma anche ai papabili distributori del prodotto. La rivista si apre con una consueta panoramica di notizie flash ed anticipazioni che spesso comprendono le prime schermate dei nuovi giochi per computer "rubate" alle case produttrici, segue la sezione delle "preview" in cui si possono leggere notizie relative ai videogiochi che presto saranno distribuiti in Italia, di seguito la sezione "in progress" nella quale vengono intervistati i creatori dei giochi più attesi del momento o viene descritto il lavoro di progettazione e realizzazione dei nuovi titoli delle più importanti softwarehouse internazionali. Di seguito troviamo la zona "review" vera e propria all'interno della quale, per ogni gioco testato, è possibile avere un giudizio su presentazione, grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Chiudono il giornale i consueti spazi dedicati alle console, alle lettere, alla musica e ai giochi da tavolo.
TGM esce ogni mese da sei anni e costa 5.500 lire a copia 144 per pagine.

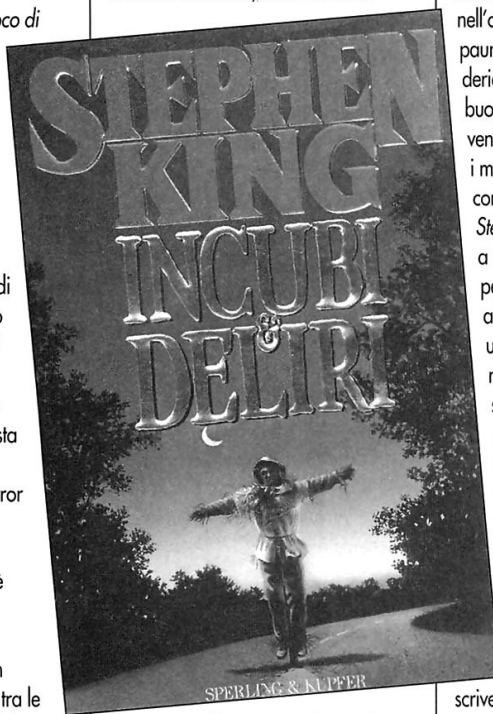
Non sempre un computer può essere acceso per far volare un videogame. Molto più spesso la sua è una funzione didattica o professionale e per questo i parametri di giudizio cambiano. Un videogiocatore non avrà le stesse esigenze di un professionista e le rispettive necessità si rivolgeranno a ben differenti "optional". Una caratteristica sempre più richiesta ad un PC a livello professionale è la leggerezza, la semplicità e, soprattutto, la "portatilità". A queste esigenze sembra rispondere alla perfezione la nuova linea **Echos** della Olivetti. Tre i modelli portatili in vendita: Echos 42 in bianco e nero, Echos 43 ed Echos 44 a colori. La linea, completamente diversa rispetto ai Philos, si presenta già molto accattivante al semplice sguardo. Abbandonati i colori "funerei" di gran parte dei portatili la Olivetti esordisce con un divertente color vinaccia ed un design funzionale ed intuitivo da comprendere. Garantita la espandibilità della memoria Ram i nuovi Echos sono dotati di due entrate per card PCMCIA (dedicate soprattutto ai nuovi modem/fax). Il modello 42 ha un microprocessore Intel 486sx a 25 mhz, il modello 43 e il modello 44, entrambi con schermo a colori, rispettivamente un microprocessore 486sx a 33 mhz e un 486dx2 a 40 mhz. La memoria RAM di base è di 4 MB espandibile fino a 24 MB. La memoria del disco rigido va dai 120 ai 240 MB. Il software preinstallato comprende il Dos 6.0, Windows 3.1 e Lotus Organizer. I nuovi Echos, particolarmente leggeri e maneggevoli (2,2 fino a 2,4 chili) si rivolgono ad un pubblico di utenti professionali ma - grazie ad un colore innovativo, all'uso oculato della plastica e ad indicatori di comandi semplicissimi da comprendere - strizzano l'occhio anche al pubblico dei giovani che vogliano studiare o cominciare a lavorare con un PC portatile senza per questo doversi vergognare di portarsi appresso bussolotti neri o grigi simili ai libri degli esattori delle tasse e soprattutto che non debbano vuotare il portafogli per una spesa - quella del portatile - sempre più indispensabile. Con i nuovi Echos la Olivetti ha realizzato un prodotto davvero concorrenziale nel mercato dei notebook a dimostrazione di come in tema di computer anche il tricolore sappia fare alla grande la sua parte.

Sogni & Incubi

Recensioni e notizie a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Romanzi, racconti, fumetti, libri-games, storie derivate da giochi di ruolo e chi più ne ha più ne metta tra fantasy e horror, tra sogni e incubi.

Sthephen King, **Incubi & Deliri**, Sperling & Kupfer - Milano 1994, 826 pp., Lire 32.900

Con questa mastodontica raccolta Sthephen King torna alla dimensione che, a nostro parere, gli è più congeniale e cioè quella del racconto. Ma soprattutto torna all'horror, genere che lo ha visto nascere come scrittore e assurgere al rango - più o meno meritato - di "Re del gotico". Francamente le prove de *Il Gioco di Gerald* e *Dolores Claiborne* non ci avevano affatto convinto. Encomiabile il desiderio dell'autore di rinnovarsi, quanto povero il risultato ottenuto. King sa scrivere molto bene, ma quando c'è carne al fuoco da abbrustolire. Quando si tratta di parlarsi addosso i risultati sono inevitabilmente mediocri. I suoi veri estimatori accoglieranno dunque con gioia (e noi anche con un sospiro di sollievo) questa antologia che raccoglie la maggior parte dei racconti horror prodotti nell'ultimo decennio. Diciamo subito che il risultato complessivo di *Incubi & Deliri* è ottimo. Molto belli quasi tutti i racconti, alcuni addirittura eccezionali anche se già letti in precedenti traduzioni qua e là tra le pagine di vecchie raccolte pubblicate da Armenia e da Mondadori. Ci riferiamo per esempio a *Il Volatore Notturno* che tuttavia resta una delle più originali e suggestive letture del mito del vampiro mai scritte: la descrizione dell'incontro finale tra cacciatore e preda è qualcosa da lasciare senza fiato anche chi come scrive, legge horror da ormai oltre un ventennio. Non siamo mai stati molto teneri con i giudizi su King e le sue opere nel passato e, probabilmente, se continuerà a propinarci altri romanzi di introspezione psicologica o mattoni con trame da racconto, non lo saremo nemmeno in futuro, ma nel caso di *Incubi & Deliri* dobbiamo riconoscere che l'autore riesce a dimostrare tutta la sua bravura nella dimensione breve della *novelette.* Un libro, insomma, che riesce a mettere d'accordo estimatori e detrattori del Re dell'Horror. E, di questi tempi, non è poco.

R.G.

Joe Arden, **Il Libro Gioco di Stephen King**, Sperling & Kupfer, Milano 1994, 129 pp., Lire 12.500.

Qualcosa ci dice che dietro a Joe Arden si nasconda lo pseudonimo di un autore italiano. L'accorgimento è stato preso nell'occasione probabilmente per paura che qualcuno avesse potuto deridere l'iniziativa - che invece è buona e divertente - o magari per vendere di più, o forse per entrambi i motivi. A parte queste considerazioni *Il Libro Gioco di Stephen King*, dedicato soprattutto a coloro che sognano i personaggi del re dell'orrore anche di notte, è carino e anche utile. Costruito come un megaquiz sui personaggi, le situazioni e le stranezze delle opere di King, questo libretto tascabile può rappresentare anche un'utile guida per arrivare ai testi più significativi - naturalmente non tradotti - su questo amato/odiato autore americano. Lo sapevate, per esempio, che sulla carta intestata usata da Stephen King per scrivere le sue lettere è sempre riprodotta la frase *Don't a be a dirty birdy?* Questa e numerose altre curiosità sul genio del male vi attendono ne *Il Libro Gioco di Stephen King.*

R.G.

Bepi Vigna, Michele Medda, Roberto De Angelis, Nicola Mari, **Nathan Never**, Mondadori, Milano 1994, 156 pp., Lire 36.000.

Nathan Never in grande spolvero in un volume lussuoso pubblicato da Mondadori. Nel libro, prodotto in grande formato, troviamo la versione ritoccata e a colori di *Cybermaster* scritta da Bepi Vigna e disegnata da Roberto De Angelis per il primo speciale della serie regolare. Un omaggio al genere cyberpunk che dimostrò subito le grandi potenzialità di questo personaggio creato da Medda, Serra e Vigna. Il volume della Mondadori rappresenta però anche un oggetto da collezione grazie alla presenza di una breve storia assolutamente inedita scritta da Michele Medda e disegnata da Nicola Mari dal titolo *La Danza delle Luci Blu.* Il genere è sempre cyberpunk. In ogni caso, sia il tratto di De Angelis che quello di Mari non ne risentono affatto, anzi vengono esaltati, dalla riproduzione in grande formato e a colori. Un volume, insomma, da non perdere.

R.G.

Renato Pestriniero, **Venezia, la Ville au Bord du Temps**, Denoel, Parigi 1994.

Di solito non proponiamo recensioni di testi stranieri. Capita solo in occasioni speciali. E riteniamo che nel caso di questo volume ci troviamo di fronte ad una delle più classiche "occasioni speciali". *La Ville au bord du Temps* vede Renato Pestriniero, uno dei nostri più conosciuti ed apprezzati autori di letteratura fantastica, tradotto in

francese per la prestigiosa editrice Denoel. I racconti raccolti in questo volume pubblicato in edizione tascabile sono stati in gran parte tratti da *Sette accadimenti in Venezia* (a nostro avviso una delle migliori antologie di narrativa fantastica italiana di sempre). Ma troviamo anche racconti inediti e rivisti per l'occasione. Come ben si sa uno scrittore di narrativa fantastica non può vivere di questo lavoro in Italia, ma può certo prendersi delle buone rivincite all'estero. Pestriniero ha messo a segno l'ennesimo colpo in terra gallica. Avanti così, Renato.

R.G.

Michael Williams, **Il giuramento**, Armenia, Milano 1994, 284 pp., lire 22.000

Michael Williams riprende le fila del ciclo de "Il raduno degli eroi". Il ciclo, passato di mano dalle coppie Antony/Porath e Kirchoff/Winter alla Daniell e appunto a Williams, è destinato ad avere un ulteriore seguito, come in un'infinita *round-robin story*. Per il momento, le avventure del mezzelfo Tanis e della compagna Kitiana si fermano agli eventi consumatisi in prossimità dei deserti di ghiaccio del Sud. Il carattere interlocutorio de *Il giuramento* è confermato dal gran numero d'incontri che i protagonisti fanno nel corso della storia e che sembrano preparare il *cast* per il gran finale: mostruosi cannibali bicefali; re e maghi privati del loro potere, ma non della volontà di portare a termine le loro terribili vendette; donne-druido e guerrieri raminghi; giganteschi gufi parlanti,

E.P.

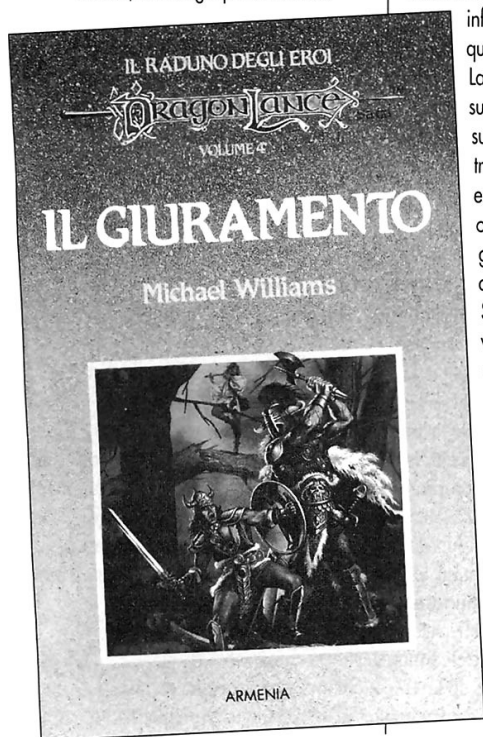
Christie Golden, **Danza fatale**, Armenia, Milano 1994, 316 pp., lire 20.000.

Da un lustro, l'Armenia importa in Italia i cicli *fantasy* della TSR, caratterizzati dall'essere trasposizioni narrative delle migliori partite di giochi di ruolo. Visto il successo ottenuto con i vari *Dragonlance, Dungeon and Dragons e Dark Sun*, la casa editrice milanese ha pensato bene di diversificare la sua produzione, proponendo ai lettori italiani l'universo *weird-fantasy* di Ravenloft. Si comincia con *Danza fatale* di Christie Golden, favola orrorifica ambientata in un inferno palustre: la danza è quella a cui è costretta la bella Larissa, da sempre in viaggio su un battello incantato, e le sue proprietà sono quelle di trasformare in zombi chi la esegue e uccidere chi la osserva; la base musicale, gelida e allucinante, viene dall'isola fluviale di Souragne, dimora dei morti viventi; gli spettatori sono il Capitano Dumont e le creature della palude, incerti se prendere in platea il posto del Bene o il posto del Male.

E.P.

Il premio Silmaril della Società Tolkieniana Italiana.

Come la Gran Bretagna, gli Stati Uniti e la Francia, anche l'Italia ha la sua Societa' Tolkieniana. Nata nel 1993 per iniziativa di Paolo Paron ha sede a Udine in Via Cormor Alto 38 (tel. 0432/233597) e nell'arco di un anno ha già filiato molti circoli e gruppi di appassionati in diverse città della Penisola. Il suo scopo - ovviamente - è tanto quello di diffondere la conoscenza l'autore cui fa riferimento che non ne ha poi tanto bisogno, quanto di difendere un concetto "alto" della letteratura fantastica. A questo scopo ha varato due importanti iniziative: la prima è quella di una rivista (la cui periodicità non è stata ancora decisa): si chiamerà comunque Terra di Mezzo, ospiterà inediti tolkieniani, interventi critici italiani o stranieri tradotti dalle riviste edite dalla Società degli altri Paesi, notizie, recensioni, approfondimenti di ogni genere, e non mancherà nemmeno una sezione dedicata ai "giochi di ruolo" che all'opera di Tolkien si ispirano. L'altra iniziativa è il Premio Silmaril in due sezioni: una dedicata a racconti di massimo 30 cartelle ambientati nella Terra di Mezzo (primo premio mezzo milione; i primi dieci saranno pubblicati in una antologia); L'altra ai disegni dedicati al Signore degli Anelli primo premio un viaggio in Irlanda; i primi dodici disegni costituiranno il Calendario Tolkieniano 1996). Termine di consegna il 31 gennaio 1995. La premiazione avverrà nel corso dell'Hobbiton II, cioè il convegno-festa degli appassionati di Tolkien che si svolgerà a Tolmezzo l'anno prossimo.

G.d.T.

Ali

di Laura Selvaggi

George de la Tour non era uno stinco di santo e non era nemmeno francese, nonostante il nome. Non era il pittore che a Lunéville dipinse angeli e donne allo specchio circonfusi dalla nobile, aurata fiamma di una candela. Era molto semplicemente un signore di mezza età, un professionista alquanto agiato, costantemente in preda alla noia e all'angoscia.
Non amava parlare del lavoro, non amava parlare della famiglia; non amava semplicemente, soffermarsi a parlare. Preferiva perdersi in fantasticherie. Passando il tempo si accorgeva d'aver sempre più bisogno di un angolino in cui essere solo, completamente solo con se stesso. Un luogo mentale in cui riposare. Perciò gli capitava di passare davanti a un piccolo giardino che non aveva mai notato prima e provare l'impulso irresistibile di fermare l'automobile, uscire e sedersi su una panchina immergendosi nel lieve fruscio del vento. Oppure, camminando frettoloso nella sera incipiente, magari dopo il rovente incontro clandestino con l'amante, d'improvviso attratto da un profumo di chiesa (incenso, candele liquefatte, cera) che gli s'imprimeva nel cervello con immagini infantili e lo costringeva, suo malgrado, a varcare la soglia di una basilica immersa nell'ombra e lì fermarsi in preda ad emozioni contrastanti. L'aria greve gli mozzava il respiro e pareva sollevarlo oltre la cortina di fumo evanescente, oltre i rivestimenti di raso rosso delle solonne, verso le alte finestre...
George de la Tour dunque, si sentiva lacerato, insoddisfatto, inadeguato. La vita gli appariva una grande fiumana piena di detriti in cui si dibatteva e di cui non capiva il percorso. Pigro ed abitudinario com'era non riusciva neppure a prendere decisioni; seguiva la corrente cercando di non affondare.
E la notte gli accadeva di svegliarsi all'improvviso. Balzava a sedere sul letto, attento a qualche immaginario rumore o a sensazioni indefinibili. Si svegliava e non sapeva bene perché. Una volta fu l'impressione di sentirsi chiamare: la voce era proprio vicina al suo orecchio, o meglio pareva provenire da... **dentro**. Aprì gli occhi perfettamente sveglio chiedendo «chi è?», ma naturalmente tutto era quieto e immerso nel silenzio. La moglie dormiva senza emettere neppure un sospiro più evidente; non un movimento, non un suono. George de la Tour prese a grattarsi le scapole mentre il tumulto del cuore si placava e lo sguardo si illanguidiva fissando la vaga lucentezza d'un raggio di luna sulla parete. Sì: le palpebre stavano di nuovo calando sugli occhi e le morbide piccole piume sottili si ripiegavano di nuovo contro la pelle delle scapole... Le morbide piume? Le scapole? George de la Tour portò le dita alla schiena, là dove era scattato il prurito, ma non c'era nulla di anormale, nessuna... piuma. Che strana idea! Come poteva essergli venuta in mente una cosa del genere? Piume! Tuttavia non potè fare a meno di alzarsi e precipitarsi davanti allo specchio del bagno per **verificare**. Si tolse la giacca del pigiama e guardò: niente. Non c'era bisogno degli occhiali per accorgersene. Bene. A letto di nuovo. È tardissimo, quasi le tre; no: le tre e mezzo. «Ecco, adesso non riuscirò più a chiudere occhio», pensò; e invece no. Appena coricatosi, il viso verso la finestra, il chiarore pennellò un soffio di silenzio ed egli si addormentò di colpo.
La mattina dopo aveva dimenticato. Importa, forse, descrivere lo scombinato intreccio di faccende e pensieri diurni, i passaggi affannati dall'angoscia al piacere, alla noia? Insomma, quella difforme massa di grigio-rossi, colori di cui si è vittime nel corso dei giorni?
George de la Tour, come un animale in fuga per praterie fitte di ostacoli, non sapeva, non poteva soffermarsi su nulla che non fosse ciecamente iscritto nel gorgo della realtà. Sarebbe, mai, giunto in fondo? Avrebbe mai perduto se stesso affondando definitivamente in quelle buie sabbie mobili? La sera s'avventava sul concluso affanno quotidiano e non placava l'animo, non poggiava le sue dita quiete sul cuore trasformando la sorda sensibilità, la reattività allentata dei nervi in leggerezza, in silenzio. Uno sfrigolio di febbre covava sempre in fondo ad ogni azione, sentimento, desiderio.
Notte. D'un tratto – ed era già in pigiama, già con il dentifricio sullo spazzolino – si ricordò delle piume, le piume delle scapole. Istintivamente portò le mani alla schiena e subito scosse la testa sorridendo fra sé: ma che stupido a dar retta a un sogno! Perché ora gli sembrava di aver sognato. Ma certo: aveva sognato. Stanchezza opprimente. Nel sonno, di colpo. Giù dentro la notte della mente. Giù, giù, nel fondo. Nel fondo si muove il fango caldo e accogliente. È rannicchiato dentro la terra molle e scura. È un bambino e l'abisso è una madre e il fango è un'acqua calda e trasparente in cui si può respirare agevolmente. **È questo il fondo dell'abisso**? Piange. Lacrime calde e confortanti solcano lungo il viso e si mescolano all'acqua. Perché gli uomini piangono così di rado? Perché si deve essere sempre così duri di fronte al mondo ed a se stessi? Piangere dentro un lago, piangere dentro la madre... che piacere squisito! Lì, nel sogno, più intenso di ogni altro piacere.
«George de la Tour!».
Aprì gli occhi, le labbra atteggiate ad una risposta: «eccomi»; non pronunciata. Eccomi? Che strana risposta. E chi, poi, chiama? Ah già: il sogno. Peccato sia finito... ma guarda: ho pianto davvero. Le lacrime ancora mi bagnano le guance... Non ho più sonno. Si alza, apre la finestra: i due grandi alberi del giardino ondeggiano e frusciano al vento leggero e l'aria è docile, il pallido cielo lunare, evanescente.
«George de la Tour!» chiama una voce che sembra venire da dentro lui stesso. «Oh George, che aspetti?».

George de la Tour, come un animale in fuga per praterie fitte di ostacoli, non sapeva, non poteva soffermarsi su nulla che non fosse ciecamente iscritto nel gorgo della realtà. Sarebbe, mai, giunto in fondo? Avrebbe mai perduto se stesso affondando definitivamente in quelle buie sabbie mobili?

«Cosa aspetto? Non so, non so davvero...»
«Oh George, la vita! La vita può essere così... a volte...», la voce interna si perde in un risatina dolce, prima di svanire.
«Ecco: sto impazzendo. Mi metto a parlare con una voce che sta dentro di me, ma non sono io. Anzi, ora che ci penso mi sembra proprio una voce femminile», all'orecchio, vicinissima a lui; ma dove, dove?
«Allora non vieni neppure stasera...», un'altra risatina e quasi un alito sottile e tiepido contro la guancia.
Si volta. Nulla naturalmente, ma per esserne certo d'un balzo è coi piedi sul davanzale, le ali già in movimento.
«**Le ali**? Ma che ci faccio sul davanzale? No davvero, sto impazzendo. Davvero per un attimo ho voluto spiccare il volo per raggiungere l'albero della mimosa, lì dov'è più verde; dove ho intravisto quel leggero vibrare di un lembo di stoffa... ma sì: era lì un attimo fa. Adesso è sparito. Ma poi, dico: siamo matti? Un pezzo di stoffa impigliato in quei rami altissimi. Come ha fatto ad arrivare lassù? No, adesso basta. Basta! Sto veramente perdendo la testa».
Di nuovo a toccarsi le scapole in corrispondenza di quel misterioso prurito. Di nuovo in bagno a guardarsi dietro, a togliersi la giacca del pigiama per essere sicuro sicuro... «Forse sono quelle macchioline bianche sulla linea delle scapole a prudere così. Però strano: di giorno non avviene mai che abbia voglia di grattarmi – e poi queste macchioline stamattina non c'erano. Carine però; delicate come una penna di pavoncella... ma cosa sto dicendo! A letto di nuovo: è tardissimo». È tardi, così tardi che già l'alba schiarisce le foglie al di là del vetro e la mano che egli appoggia sul lenzuolo, irrequieta, è pallida come la tela tramata. E c'è una tensione dolorosa al petto.
Essa prende i contorni slabbrati di una nostalgia così intensa che trasfigura gli oggetti e la stanza stessa. Pare a George de la Tour di galleggiare nello spazio e che le pareti, il pavimento, la scatola, insomma, entro cui giace, sia un sottile involucro, un'illusione ottica, una ... convinzione errata. Allo stesso modo entro il corpo s'apre un vuoto, uno spazio immateriale in cui carne e sangue e desiderio non sono che pensiero, leggerezza, circolazione di fluidi trasparenti che mutano ora in tessuto nervoso, ora in acqua, ora in disciolto respiro, ora in riposo. E in questo vuoto riposo egli infine sprofonda percependo nel sonno l'ineffabile sorriso del corpo e il vento dello spirito che sssh, fruscia dentro di lui.
Il giorno è un'altra cosa. Nel giorno le cose sono quelle che sono; le cose di sempre e i sentimenti di sempre – agitati e quieti, violenti e tristi.
Dov'è la nostalgia? Dove il sogno?
«Prendo l'automobile, telefono a lei, vado in banca, corro dal commercialista, torno a casa per il pranzo, faccio anche all'amore tra una cosa e l'altra; mi immergo nel mio avveniristico ufficio computerizzato. Il palmo delle mani suda. Siedo al tavolo di sempre, con i fascicoli di sempre, le facce estranee di sempre attorno a me». «Mio dio, non riesco a resistere», oppure: «Resisterò fino a sera? Riuscirò, stasera ad uscire sano e salvo da tutto questo? E per essere, fare, andare, dove?». Queste e altre domande: i quesiti di sempre. Al di là del vetro specchiante un tramonto impolverato arrossa i tetti delle macchine incolonnate. Chiude gli occhi con fatica e dopo un attimo di buio è una verdeg-

giante radura a mostrarglisi, aperta verso una distesa d'acqua, il sole basso all'orizzonte. George de la Tour ha un sussulto, quasi barcolla riaprendo gli occhi sulla veduta consueta. Ed è, però, come se il paesaggio splendente velasse ancora l'immagine reale: una lamina verdazzurra luccica ancora un attimo e poi svanisce, assorbita dalla polvere rossa. Dunque al lavoro, sebbene parlare con le impeccabili impiegate, discutere con i colleghi richieda stasera uno sforzo particolare. A tratti qualcosa, dentro, sembra spezzarsi. Una parte di lui ha già gettato le armi e si è arresa; ha capitolato. Un sudore freddo gli bagna la nuca, le mani scivolano umide dai braccioli. Ma neanche questo tempo trascorre. Non resta che affrontare la recita familiare e poi, finalmente, il sonno che cancella tutto per alcune ore.
Via, scivolare via, nell'ombra. Il sonno l'ha preso come una tiepida corrente e lo trascina al largo. Nell'atto di varcare la soglia della perdita il corpo è più pesante; gli sembra di affondare ancor più nelle coltri... Non ricorda quasi mai nulla degli inevitabili sogni. Ricorda sempre e solo l'atto dello sprofondare, simile a una vertigine, a una caduta. Ma là si galleggia. Oh sì: sta galleggiando. Anzi: in basso è il mare e lassù, dov'è sospeso lui, sta l'aria. Lui è nell'aria e ne sente il lieve movimento sul pigiama. La giacca si gonfia e aderisce al corpo; s'agita per il vento. Il vento. Una raffica improvvisa lo sospinge più in alto; l'aria gli mozza il respiro... A sedere sul letto di colpo, perfettamente sveglio. La moglie si voltola accanto a lui esalando nel sonno un «che c'è» subito riassorbito dal respiro sottile e regolare. George de la Tour ristà immobile, i sensi tesi a cogliere in sé, attorno a sé... cosa? Cautamente scosta il lenzuolo e si alza. La finestra è socchiusa. La spalanca balzando sul davanzale con una agilità di cui lì per lì non si rende conto. I rami della mimosa pendono im-

mobili, le sottili foglie addormentate. Non sono lontani dalla finestra; basterebbe spiccare un salto. «Pazzo!», mormora mentre lo sguardo si va spostando sotto di lui e poi – subito– un'altra voce, un sorriso che non è il suo sebbene sia posato proprio sulle sue labbra, «Oh sì: un pazzo che sa volare», e non può fare a meno di ridere mentre allarga le braccia e si lancia nell'aria verso la sommità dell'albero.
Si libra nel vuoto, ridendo. Una piuma bianca piroetta sotto di lui e si posa su un grembo verde. Una piccola mano trattiene la piuma. Lo sguardo risale dalla veste alle braccia al viso di una figuretta femminile dal volto ridente, abbandonata contro le fronde. Alle sue spalle ali argentee fremono sottilmente emettendo un barbaglio opaco. Sembra adagiata, ma i docili rametti non scattano in alto quando la piccola figura, con un curioso movimento (un incarnarsi del corpo sottile), scivola verso di lui. «Ce ne hai messo di tempo», sussurra una voce conosciuta; la **sua** voce interna invece, ora, è lì dinanzi a lui, in sembianze di fanciulla. Lo sta osservando silenziosa, con uno sguardo lieve e profondo. Ed è come se egli stesse contemplando una immagine allo specchio. La piccola mano sfiora le sue dita e George de la Tour s'accorge che non è più sopra la mimosa, ma in alto, verticale nel cielo bluastro mentre il paesaggio al di sotto è vertiginosamente distante,
«Vedi com'è facile...», ed è un singolare bisbigliare quieto che esce dalle labbra sottili.
«Sì», risponde lui, «ma tu mi aspettavi?».
«Oh sì, da tempo», ribatte lei.
«Ed io non me ne sono mai accorto!».
«La tua coscienza non se ne è resa conto, ma il tuo nocciolo, la piccola sfera d'oro che hai nel petto, vedi, essa sì; e rispondeva raggiando ai miei richiami».
«Facendomi sognare... è così?».
«È così. E bisognava attendere che le ali maturassero e divenissero abbastanza grandi. Le tue ali».
Dietro di lei stava apparendo una luce bianca e arcuata al di sopra di una chiara foresta frusciante. Come per un tacito accordo le loro ali descrissero insieme una impennata per poi declinare diagonalmente verso quell'orizzonte sconosciuto.
«È dunque l'alba?», chiese de la Tour alla sua compagna che lo precedeva di poco nello spazio sempre più azzurro e radiante.
«Non l'alba che tu conosci, bensì quella del Cuore; l'alba che giace nascosta nel punto più interno di ciascuno di noi ed è così difficile da rintracciare, sebbene», aggiunse volgendosi a lui con un sorriso enigmatico, «sia in realtà così facile!».
Il cielo s'era fissato in una lucentezza d'ametista sotto cui la foresta svariava in screziature d'oro, arancio pallido e vermiglio. Al di là s'intravedevano ampie distese d'acqua cintate di verde cupo e cinabro. Fiamme verdazzurre parevano infiorescenze ondeggianti sul bordo del lago e tutto appariva acceso di un cromatismo sconosciuto. Eppure egli riconosceva ogni cosa come già sperimentata e veduta; mirava il circostante come parte integrante di se stesso.
Ristava immobile guardando in basso e poi di fronte a sé, a perdita d'occhio, quel paesaggio che mutava impercettibilmente sotto lo sguardo, le dita agganciate a quelle della fanciulla. Udiva nel silenzio affiorare isolato il tonfo lontano d'un pesce che emergeva e riaffondava spezzando l'immobile lastra liquida; e udiva il suo stesso respiro inciso nel corpo, simile a un filo tirato su da un pozzo. Lei staccò i polpastrelli da quelli di lui, quasi ne avesse percepito il pensiero. Si chiedeva, infatti, George de la Tour, se sarebbe stato in grado di muoversi anche senza quel leggero contatto che pareva sospingerlo in avanti e dirigerlo nello spazio. Sì, era in grado. Descrisse una voluta e si lanciò in basso, verso il punto in cui l'acqua più profondamente si insinuava nelle coste ancora ammantate dalla bruma notturna, ombrose e cupe.
L'ebbrezza del volo era così grande che la gioia si fece trafittura. Nel petto la gioia era simile a un dolore pungente, una impossibilità a tirare il fiato che s'era mozzato non per lo slancio, ma per un raggrumarsi dei sensi attorno all'organo dell'emozione. Così egli avvertì la Sintesi farsi viva; sperimentò, gli parve, sapore dell'estasi che non era, come aveva sempre creduto, semplice felicità libera d'ogni ombra, ma era – e questo fu lo stupore più grande – fusione istantanea e insieme l'arpeggiare veloce di ogni emozione provata e goduta; sofferta nella carne del corpo.
Un'unica voce si levava da lui, pur incapace di uscirgli dalla gola. In quell'attimo sentì che poteva precipitarsi **dentro** il paesaggio – che il passaggio era **lui stesso** e che anche la fanciulla era, in modo strano, lui stesso. Lei era, in un modo che non capiva, dentro di lui.
Volò radente sull'acqua in preda ad un tale spasimo gioioso tenendosi le mani al petto, le ali erette divaricate, incapace di articolare un pensiero. Dov'era lei? Dov'era la sua... anima?
«Sono qui», rispose un sussurro accanto al suo orecchio, «non posso che essere qui, sempre».
George de la Tour si volse. Il volto della fanciulla era così vicino al suo che egli poté scorgere dentro le pupille oscure il riflesso sbiadito delle sue ali ed il suo stesso volto che quasi non riconobbe tanto era mutata l'espressione che lo animava. Là dentro egli era un pellegrino, un viandante regale; là dentro egli era se stesso in un unico, compiuto modo.
Quando all'alba del mattino dopo George de la Tour si coricò nuovamente tra le coltri e chiuse gli occhi, credette che non avrebbe potuto sopportare il risveglio; che non avrebbe saputo come affrontare le attività diurne. Mentre si assopiva, vide corrergli incontro le immagini del giorno il mormorio rabbioso della moglie, i capricci dei figli, le strade affollate, il corpo opulento dell'amante. E si vide seduto al tavolo d'ufficio e vide le macchine sfrecciare nel sole, vide la sua vita simile ad un movimento irreale e curioso. Quasi addormentato si udì ridere mentre una musichetta allegra e sgangherata trasformava quelle immagini in una danza ironica e ammiccante. Poi avvertì sul petto una pressione calda e leggera, come se una piccola mano lo avesse toccato. E il cuore calmò il suo tumulto, il sonno lo avvinse ed egli dormì profondamente e in pace, come mai in vita sua.

Aveva una ferita, una ferita aperta al centro del petto – e sanguinava. Levò lo sguardo dal viso dell'amante per scrutare l'effetto di quell'incredibile segno, ma la donna continuò a carezzarlo con una mano, mentre con l'altra finiva di sfilargli la camicia. «Ma non vedi?», stava per dirle. Poi capì che non vedeva; che non poteva

vedere. La mano bianca e paffuta continuava a scivolargli sul petto, sulle spalle, sul collo. Com'era sempre intenso ogni incontro! E quello, più ancora del solito. La pelle gli si accapponava sotto la carezza lenta e morbida. «Sono io», disse la voce femminile al suo orecchio ed egli afferrò la donna per le braccia e la scostò da sé, per osservarla, poiché per un attimo gli era sembrato... che strana espressione, comunque, «sono io», dopo tutti gli incontri che avevano avuto.
«Sì, sei tu. Chi altri potresti essere?».
«Zitto. Zitto adesso; smetti di agitarti e vieni qui», rispose lei, «abbiamo poco tempo».
Si sentiva tranquillo. Correva con l'auto verso l'ufficio e si sentiva tranquillo. Stranamente riuscì a svolgere il lavoro con efficienza, quasi con soddisfazione. Sì, tutto ciò che quel giorno aveva compiuto gli era riuscito bene. Era come se i nodi che lo serravano si fossero sciolti e distesi in una trama nitidamente leggibile. Un pensiero più dolce fece gocciolare il sangue dalla ferita, o piuttosto non un pensiero, ma una sensazione, un moto dell'animo – un respiro più libero e profondo: egli era o non era George de la Tour; era lì e insieme altrove; colmo di emozioni eppure lontano.
A cena si sorprese ad emozionarsi per come la figlia l'osservava seria, al di là del tavolo. Sorrise e non s'accorse che la sua voce s'era fatta più gentile. La moglie ammutolì un attimo e si volse a guardarlo. Come un volo silenzioso la attraversò il ricordo dei primi tempi, di quanto lui la incantava per la sua dolcezza svagata e un po' ritrosa.
«Dov'è più quel ragazzo?», si chiese la moglie. Entrambi, forse, avevano contribuito a cancellarlo, ed ora, mormorando e sorridendo alla bambina...

Ogni veduta, ogni sensazione, quasi ogni parola, ogni esperienza sensibile affondava nel petto ed era come se le lacrime, che ad un uomo sono negate, vi fossero defluite e vi galleggiassero e vi colassero – dentro e fuori. La ferita lacrimava, dunque; un umore che a lui sembrava odorare di fiore. Aprì le porte-finestre della sala da pranzo e guardò fuori il cielo ormai notturno. Al disopra della cintura giallastra dell'orizzonte cittadino, fitto di lucciole pulsanti, il firmamento era a poco inghiottito da grandi nubi opache. L'aria s'era fatta fredda e umida. Una goccia di pioggia gli cadde sul volto. La lasciò colare. Annusò il profumo del temporale imminente e rimase ad osservare il movimento della natura che, pur frammentata dalla bruttezza incombente di una periferia sempre più ampia, ancora mostrava prospettive verdeggianti investite dal vento e macchie di fiori precoci screziate dal buio e dalle luci dei lampioni. Da casa sua un rettangolo di giallo puro inquadrava un fervido gruppo di ortensie e un lembo di prato su cui si disegnava la sua sagoma. Un colpo di vento più forte scompaginò quell'ombra che ora gli apparve simile a due figure abbracciate, a due che si stringevano. Solo un attimo. Il tempo di una raffica d'aria più fitta, cosicché la sensazione d'essere vicino ad un corpo sottile e di tenerlo avvinto era già svanita mentre era pensata. Sostò ancora un attimo prima di rientrare ed in quell'attimo le luci si spensero, la casa tutta e la via precipitarono nel buio: il temporale era giunto.
Soave gli parve il concerto dissonante della pioggia e del vento, il fitto arpeggiare dei suoni del cielo e sulla

terra. La bambina lo aveva cercato e gli si era rifugiata in grembo mentre la moglie armeggiava con le candele e diradava l'oscurità come una ancella muta e solerte. Interrotte le voci della radio, dei televisori, dei giradischi, d'improvviso un silenzio musicale aveva preso il sopravvento. Le automobili sembrava fossero svanite poiché dalla strada non giungeva più alcun rumore di traffico e se chiudevi gli occhi nel buio schiarito, avresti creduto d'essere nel pieno rigoglio di una campagna smisurata e lontana.
Così fece George de la Tour: chiuse gli occhi, piccole parole di consolazione alla bimba rannicchiata su di lui. E l'arco azzurro si aprì sul grande lago quieto, le ali fremettero divaricandosi, la voce gli sfiorò la guancia... L'impulso a balzare nell'aria fu così immediato che, alzandosi di scatto, quasi fece cadere la bimba. La sollevò, allora, fra le braccia e la portò in camera già quasi assopita che mormorava con voce impastata: «Papà, dici che l'angelo custode mi aspetta? Si sentono le sue ali; tu le senti quando vai al letto?», mentre il padre la deponeva fra le lenzuola – e certo, se aveva udito un suono d'ali, non aveva veduto come esse si agitassero attorno a lui nell'ombra.

Stava eretta a mezz'aria, gli occhi chiusi. Dal firmamento sbiadito colava giù una pioggia sottile sul lago fattosi argenteo, sulle molli foreste nebbiose. Egli si avvicinò alla figura dalla lucida veste bagnata, sfiorò un braccio madido e si avvide che dalle palpebre uscivano lacrime e che nell'ansa del seno una piccola macchia scarlatta schiariva nel flusso di pioggia e di lacrime insieme.
«La mia ferita», disse George de la Tour e la figura esalò tra le sue labbra, scostandosi la veste sul petto: «La mia stessa ferita».

Egli vide allora tra le dita di lei, tra i lembi grigio-verdi, le labbra aperte di uno squarcio sottile: la mandorla lucente e rossa di un lacerazione in tutto simile alla sua.
«Non si può, senza questa, giungere fin qui», ancora mormorò la figura tutta eretta, tutta molle, tutta piangente e felice. Una fenditura lucente separò l'orizzonte, caste nubi aurate d'ombre amaranto precipitarono ai lati di quell'oro imitando la molteplice irregolarità di una forra scoscesa, di un fiordo evanescente, di un miraggio d'acque e terre e fronde orientali. Sotto le iridi mutevoli create da erratiche gocce, percorsero affiancati lo spazio smagliato e liquido, respirando un sapore dolce di sangue nell'aria sempre più tersa. S'incontrarono, si toccarono, limpidamente, nello spazio della ferita e il corpo, l'interiorità tutta, ne furono sconvolti e sollevati. Quali paesaggi d'acque e di terre e di cieli George de la Tour non vide con la sua Anima! Veloce e sterminata era la notte, ogni notte in cui le ali apparivano e s'aprivano come esotiche corolle. Ogni notte un eterno crepuscolo mutevole ardente, ogni iridata alba una caduta dal Sogno nel letto sfatto di un nuovo Giorno. Eppure il nuovo-antico giorno che iniziava non era più dilaniato, né grigio-furioso: una sottile costante Distrazione rendeva tutto più sopportabile e quasi, a volte, appagante. Ma una notte, levandosi in alto, non la incontrò.
Si risvegliò sospeso al di sopra della foresta; una foresta di mimose turbinanti su eretti tronchi grigi, lungo il bordo di acque più profondamente turchesi e quiete. Sorvolò, radente, il lago. S'innalzò all'orizzonte. Penetrò fra i canneti color cenere e la cercò a lungo fra le ingannevoli evoluzioni della nebbia scintillante, scambiando il palpito di una fronda per la sua veste, il mormorio dell'acqua per la pura voce sommessa.
Non c'era. Non venne. Ma presente era, tuttavia.
Ogni cosa intorno era pregna di lei e come una fiamma o una ferita, l'Anima pareva essersi rifugiata in un punto inaccessibile, in qualche parte di sé che non era in grado di rintracciare ma che pure ardeva, inafferrabile e vagante. A tratti era un corpo che gli si stringeva contro, a tratti un sospiro lunghissimo che tutto lo percorreva. Seppe così che non l'aveva perduta, ma era tornata a giacergli dentro, ricaduta in un letargo vaneggiante; esiliata, forse, in un paesaggio parallelo. Imparò allora a cercarla, a stimolarne la scintilla nei flutti oscuri dello sguardo chiuso, ad evocarne il respiro nel suo respiro stesso, ad esplorare il sottile dolore dell'assenza nel sangue cristallino della Ferita. Imparò la Solitudine e la Contemplazione; assaporò il gusto della Ricerca e il potere sfuggente e arcano della Immaginazione.
Anche fuori, nel giorno. Si sorprendeva a fissare i volti femminili che lo sfioravano per via o ad affrettare il passo quando una gonna verde-argento svoltava d'improvviso l'angolo della strada. Ma non era mai nessuna di quelle maschere del Reale. Nessuna era mai lei.
«Sei cambiato», disse un giorno l'amante.
«Sei cambiato», disse la moglie.
«Perché sorridi?», disse la bambina.
George de la Tour si guardò allo specchio osservando attentamente i tratti di quel volto così familiare e, insieme, sconosciuto affiorante dalla lucida lastra d'argento. Era cambiato? Si pensò negli episodi di quegli ultimi giorni in ufficio, in casa, con le persone di sempre e rilevò sottili mutamenti. Notò che le cose parevano composi più liberamente, adattarsi quasi alla sua misura, ai suoi desideri. Strano. Strano che solo ora se ne fosse reso conto. Cambiato. Cambiato... Chiuse gli occhi per udire il suono del respiro e d'un tratto ciò che stava avvenendo era legato a lei, a quella che amava chiamare Anima. Seppe che doveva ritrovarla, ma non sapeva come. Seppe che da qualche parte nel mondo reale, viveva in semplici vesti quotidiane in un mondo quotidiano e forse – si disse – anche lei, ora, lo cercava.
Prese coscienza del suo cambiamento e prese conoscenza del suo desiderio, che era diverso da ogni altro desiderio carnale sebbene fosse nella carne che abitava anch'esso; e nell'intensità del pensiero, nella profondità del sentire **vide** come l'anima e il corpo siano un'unica, inscindibile cosa. Seppe che la ferita aperta sul petto era il segno, il veicolo magico di questa congiunzione. Si guardò attorno: camminava, sì, per strada fra la gente, ma tutto sembrava trasparente e sottile; crisalide luminosa di un'immagine da film che va svanendo nel bianco assoluto. E attraverso questo fantasma del Reale gli parve di scorgere i veri volti di chi gli passava accanto: uno stormire di anime né dolenti né gioiose, perse in una infinita felice assenza di tensioni, sciamanti come foglie secche al vento. Vide che la solidità del mondo era illusoria: una crisalide anch'essa di sottili aeree linee filanti nell'aria azzurra. Rimase a contemplare il mondo, appagato e rapito poiché tutto avveniva proseguendo il cammino, continuando a procedere, in piena coscienza, per via.
Voce che turbina all'orecchio, respiro profumato e ardente, dita invisibili che sfiorano le mani il viso il petto. Lei. Dov'era in quel momento?
La donna sollevò il capo tremando e aprì gli occhi verso l'alto soffitto dorato della chiesa. Aspirò con forza l'aroma soffocante dell'incenso trattenendone le spire brucianti nella gola. Non seguiva le litanie dissonanti e monotone. S'era rifugiata lì per sfuggire alla pioggia e alla folla frettolosa, al rombo incessante del traffico.
Lasciò errare lo sguardo sfiorando le colonne sontuose, il pavimento screziato, la popolazione di vecchie mormoranti e velate, le spalle curve verso l'altare. Era lì per assaporare una pausa poiché l'esistenza le appariva confusa, la ragione quasi smarrita. Era lì per tentare di dominare una piccola disperazione che d'improvviso l'aveva assalita e trafitta in quel pomeriggio grigio e uggioso di prima estate. Infatti, il senso delle cose era mutato ed ella era penetrata senza volere, senza sapere come, dentro un mondo parallelo uscendo da un dolore profondo, da una prostrazione estrema in cui per la prima volta corpo e mente si erano strettamente annodati, saldati in uno spasimo definitivo. Da questo sguardo dentro la morte era riemersa. Fu come un lavacro di acque lustrali, un passaggio attraverso strati di liquido denso che si era fatto via via chiaro e lucente, infine, immateriale. Il risveglio non era stato nel letto sconvolto della malattia, ma nel magico centro di un paesaggio inesplorato – il paesaggio della sua anima stessa. La sua natura interna era penetrata nel circolo del Cuore, nell'area blu del fiore azzurro. E nell'acqua limpida del lago, china a raccogliere i fiori arcani di quella regione interna, aveva cono-

sciuto l'altro da sé, ovvero quell'essere da risvegliare e condurre nel mondo Vago delle ali, del cuore. Il perché non sapeva – che fu l'Avventura repentina di tuffarsi là, dentro l'acqua-immagine e raggiungerla. Ogni volta più nitida, simile a un filo teso, terso, visibile a lei sola – e all'altro. Così forte divenne il Sogno, che la vita diurna ne fu tutta intrisa, penetrando il nettare della visione nel mondo quotidiano e bagnandolo di un liquido benedetto come lacrime d'onore. "Leggerezza" poteva dirsi il verbo risuonante entro di lei – irradiato attorno a lei nella fissità configurata dei giorni.
Aspirò di nuovo con forza il greve profumo di incenso e di fiori tra le fitte volute di fumo ed ascoltò per un attimo i monotoni "**ora pro nobis**" levarsi e spegnersi nella penombra. I pensieri scivolarono via; un vuoto lieve ed appagante stagnò nella mente sospendendola entro lo spazio scuro delle palpebre abbassate. Ma lì saettò l'immagine del volo – attraverso il ricordo repentino che si trovava di nuovo sola nel magico paesaggio. Ecco. Questo. Era questo a renderla smarrita e confusa. L'averlo perduto. D'un tratto era stato chiaro che dovevano perdersi, divenire errabondi, smarriti paesaggi paralleli. Così ella si era sottratta lievemente, scivolata via come prima era giunta. E fu più profondamente immersa nel sogno di sé, più intimamente compresa del suo corpo aereo, più dolorosamente accesa di palpitanti ferite mentre zampillava tra le forre, nelle sorgenti cristalline. Mentre s'inabbissava e risaliva dalle acque infinite della rinascita. Là dentro le lacrime si scioglievano con più acuto dolore; là si lasciava andare a morire verso le profondità marine e giaceva, a volte, in quell'Assenza dolente come morta per poi risalire, cieca, a riafferrare l'aria del mattino.
Sprofondava e risaliva ed ogni volta lo sprofondare era più simile a una morte, il risalire ogni volta più radioso. Che esilio questa solitudine e insieme che vertigine fervorosa, che bagliori si sprigionavano dal suo dolore! Pareva a lei, nella veglia diurna, che sarebbe morta lì, davvero. Lì avrebbe perduto il corpo come scrollandosi di dosso un vecchio abito e sarebbe volata via, portata da un respiro più profondo e disciolto. Sì, disciolto: un lungo nastro cui sia stato reciso il laccio che lo fermava a terra. Sì. Lei sarebbe stata nient'altro che un nastrino celeste svolazzante nello spazio, senza direzione, né tempo né luogo. Ma adesso era lì, nella chiesa, nel giorno umido di pioggia, abbandonata a bere la sua contrizione e di trovarsi smarrita – lei che pensava d'aver trovato... cosa?
«Mio Dio», pensò, «perché mi hai gettata nel mondo parallelo del Cuore così felicemente per poi farmi smarrire più grandemente, più perdutamente di quanto non sia stato prima? Che sono io, ora, in questa zona di realtà in cui non mi ritrovo, in cui mi sento più e più perduta, abbandonata alla marea dell'Ignoto. E che cos'è il mio cuore, dunque, se non il volto stesso di questo ignoto?».
Sedeva quasi accasciata nel montare dell'onda emotiva. Snervata, le mani aperte in grembo, il capo riverso, non poté più fronteggiare il dilagare del cuore, il sanguinare della ferita segreta. Nello sgorgare di gemme e stille, nel lacrimare rubino del petto sbocciava il profumo di rosa – come le rose in realtà non posseggono. E col profumo saliva alle narici il senso di una scoperta che, penetrando nell'interno, si annidava nel cuore della mente proclamando infine una certezza nitida e brillante: anch'egli vagava, come lei stessa vagava, tentando le barriere dell'Apparenza per captarla al di là e riceverla e scoprirla, ancora una volta, per non lasciarla più. Così ella vide rimanendo immobile e sola nello sciamare della piccola folla verso il portale. Così, catturata da quella luce nuova.
Aprì gli occhi e riafferrò una domanda: «Dove, dove andrò – dove sarà, lui, ora?».

Un aereo argenteo e affusolato, le grandi ali tese e rigide, pronte a piegarsi per affrontare le altezze notturne. Una luna tonda e lucente nel quieto orizzonte blu, oltre il brillio tremante della città, al di là dei riflettori della pista di atterraggio.
I passeggeri sciamano in una frotta ineguale, accompagnati da ombre radenti, verso la scala bianca. Già qualcuno è entrato e siede, in attesa. Salgono, si affollano all'interno, ricoperto di décor metallici, rischiarato da soffuse luci biancastre. Solo un posto è rimasto vuoto. Qualcuno è in ritardo. Ma ecco un passo affrettato, la hostess che accompagna il ritardatario al posto designato.
«Si accomodi, signora de Angelis, e non si preoccupi: è tutto a posto». George de la Tour, la pagina del giornale aperta davanti agli occhi, ode distrattamente il tramestio accanto a sé, ma vede in realtà un paesaggio orientale abitato da una donna-angelo; e, come sempre in questi casi, sente un dolcissimo dolore posargli si sul petto, simile ad una piccola mano calda. Si volta, dunque. Anche la passeggera si gira verso di lui.
«Tu!», dice George de la Tour senza quasi capire ciò che gli esce dalle labbra, «Sei tu! ...Non pensavo, non speravo, non speravo che ti avrei rivista mai, qui. Sulla terra...» (e suona divertente quel finale sussurrato mentre l'aereo decolla).
La donna è muta e lo fissa con sguardo singolare. In esso pare trascolorare una vasta messe di pensieri e senzazioni; una perdita e una esultanza insieme. Lì egli si specchia, in quel volto come in nessun altro fino ad allora. La donna solleva la mano e gliela posa sul petto mentre lacrime prendono a scorrerle copiose lungo il viso, nella scollatura, discendendo fino al seno pallido. George de la Tour tocca quel seno al disopra della veste e avverte sotto le dita il calore umido e denso di una ferita.
Non seppe mai capire come fu che d'un tratto le sue labbra si erano unite a quelle di lei; come fu che il suo corpo premesse contro quello vivo e tremante di lei. E le lacrime da cui era bagnato non seppe più se erano le sue o quelle di lei o se erano nient'altro che le stille lucenti della cascata entro cui precipitavano allacciati, sempre più a fondo in un'acqua chiara percorsa da saette d'oro, le dita intrecciate, le membra percorse da un ardore liquido e appagante – respirando a fondo in quell'acqua sempre più mobile e lucente, sottile come aria inspessita – filtro d'amore gettato da una nave errabonda e colato lì, fra le loro labbra assetate. E mentre erano così abbracciati e privi di memoria – assetati e ardenti – perduti e ritrovati, riaffiorano a cospetto dell'orizzonte fra pallide e sfatte rose galleggianti, tra piccole piume stropicciate, ammaliati di Sé dentro il clangore di un azzurro specchiante. Nel centro variegato di un'alba impossibile.

ERRATA CORRIGE
Il Racconto **Passi** *pubblicato nel numero di novembre è di Stefano Galliani, come indicato nell'indice e a pag. 109, e* **non** *di Paolo Di Maio come erroneamente indicato a pag. 106. Ce ne scusiamo con gli autori.*

Laura Selvaggi è una bizzarra signora, il cui aspetto giovanile non tradisce affatto l'età, e la cui inflessione di voce tradisce invece benissimo il suo vivere a Bologna. Di vasta ed eterogenea cultura, con una accentuata propensione per quella decadente, simbolica e fantastica, ad un certo punto della sua vita, Laura Selvaggi ha deciso di non sprecarla più per gli infernali ragazzini che frequentano le scuole medie, cui insegnava strane materie, e si è decisa a gestire una libreria antiquaria, sperduta nei vicoli del centro della città petroniana, mettendola a disposizione dei suoi clienti più esigenti.
Qui fra opere rare dell'Ottocento, si adopera ad incrementare la sua collezione di testi preraffaelliti di cui è raffinata esperta. Qui ancora, nei momenti di pausa, in una stanzetta appartata e odorosa di sandalo, scrive a mano le sue storie fantastiche e dell'orrore, con predilizione per quelle di fantasmi di cui, un po' come M.R. James, fa dono natalizio ai suoi amici più intimi.
Ali, *che qui si pubblica, viene sottratta ad una circolazione privata (con la speranza che la bizzarra e inquieta signora non ce ne voglia troppo) perché ci è sembrata così viva e vera e struggente da meritare che la si conoscesse di più.*
Per i lettori sarà infatti difficile non identificarsi con quel George perseguitato da tante cose ogni giorno, senza sapere che un angelo lo teneva sott'occhio...

G.d.T.

Illustrazioni
di Corrado Mastantuono

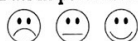
Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 140 - DICEMBRE 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	Giudizio 😐	Giudizio ☺	Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	Giudizio 😐	Giudizio ☺
Il numero 140 nel suo complesso (contenuti)				Le meraviglie del Giurassico a cura di Genovesi			
La qualità tecnica				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
La fine di Donneman di Corben				Antefatto a cura di Gori			
Vedere Napoli di Moebius				Un lupo transilvano a Londra di Siena			
Museum di De Felipe				Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena			
Un'avventura di Cliff Burton di Rodolphe & Durand				Il sapere su un disco d'argento di Genovesi			
Un'avventura di Cliff Burton di Rodolphe & Durand				Sogni & Incubi di Genovesi & Passaro			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Ali di Selvaggi			
Campagna abbonamenti				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Posteterna							

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 138 OTTOBRE 1994

	Dati in percentuale ☹	😐	☺
Il numero 138 nel suo complesso	0	71	[illegible]
La qualità tecnica	0	57	43
Sulla Stella di Moebius	15	0	85
Ritorno alla Terra di Leone	0	85	15
Museum di De Felipe	0	71	29
Lo scultore della nebbia di Schuiten & Schuiten	10	50	40
Gatto di Goffaux & Andreas	15	70	15
Ghita di Alizarr di Thorne	0	71	29
Peter Kock di Barreiro & S. Lopez	32	40	28
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	43	57
Campagna abbonamenti	0	85	15
Posteterna	0	71	29
Comic Art News a cura de L'Eternauta	0	60	40
Antefatto a cura di Gori	0	71	29
Rune magiche e bolidi sfreccianti di Genovesi	0	85	15
Si rinnova il mito di Star Trek a cura di Genovesi	0	57	43
Una gatta sui tetti di Siena	0	60	40

	Dati in percentuale ☹	😐	☺
Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena	15	70	15
In difesa del Gotico a cura di Genovesi & Passaro	0	57	43
Salgari e Della Valle avventurieri della fantasia	15	40	45
Sexmarket Ltd. di Di Maio	15	57	28
Indice di gradimento a cura dei lettori	15	57	28

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 139
Novembre 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Alessandro Benedetti, Stefano Castellani, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Moebius; **Diritti internazionali:** Comic Art

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

OGNI MESE IN EDICOLA
LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE C. SEGAR

Braccio di Ferro